

4



Fable

Diablo

Discworld 2

Star Control 3

EXPRESS

PLUS!

♦ Monty Python & the Quest for Holy Grail ♦ Pray for Death
 ♦ The Elder Scrolls: Daggerfall ♦ Chessmaster 5000 ♦ Tracer
 ♦ Mission Force: CyberStorm ♦ Perfect Assassin ♦ Olympic Games
 ♦ Realms of the Haunting ♦ Surface Tension ♦ Mi-24 Hind ♦ Galapagos
 ♦ Soul Hunt ♦ Alien Incident ♦ Tomb Raiders ♦ Clandestiny ♦ Net Zone

"В итоге от игры невозможно оторваться. Это не просто графическая авантюра - это качественное литературное произведение к тому же интерактивное!" (стр.9)

HELP!!!



**Издательство
“Информком–Пресс”**

Россия, 125124,
Москва, А-124, а/я 70
Тел./факс (095) 956-16-31
postmaster@ircpress.msk.su

Административная группа:

Николай Рыжов,
Ирина Симонович

**Редакционно-издательская
группа:**

Андрей Алексеев: *верстка,
дизайн*

Сергей Бобровский: *Strategy,
Action,
Wargames*

Дм. Браславский: *Management,
Adventure*

Георгий Евсеев: *Adventure,
RPG,
Puzzles*

Сергей Пацок: *Hardware,
дизайн*

Вакантно: *Simulation*

Вакантно: *Arcade*

Вакантно: *Sports*

Координатор:

Сергей Симонович

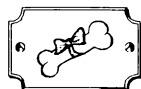
Учредитель:

АОЗТ “Информком–Пресс”

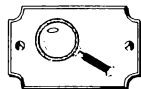
Благодарности:

Особую признательность выражаем нашим семьям, которые “поддерживают огонь” в домашних очагах, пока мы “горим” на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

НОВИНКИ



ЭКСПЕРТИЗА



СВЕТСКАЯ ХРОНИКА



ЭКСПРЕСС ОБЗОР



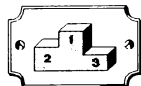
НОВИНКИ



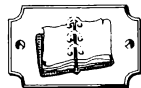
**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ
ПОДХОД**



РЕЙТИНГ



В ПОТОКЕ НОВОСТЕЙ



РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА



- 2 Diablo: Первые репортажи**
- 7 Fable**
- 10 Star Control 3: Первые впечатления**
- 14 Mi-24 Hind**
- 16 Monty Python & the Quest for Holy Grail**
- 18 The Elder Scrolls: Daggerfall**
- 20 Два игрушечных набора**
- 22 Военные тоже любят компьютерные игры,
но не спешат покупать их в магазинах**
- 25 Экспресс обзор: игры ближайших дней**
 - Alien Incident**
 - Gametek: что нового?**
 - Galapagos**
 - Perfect Assassin**
 - Discworld 2**
 - Clandestiny**
 - Pray for Death**
 - Realms of the Haunting**
 - Mission Force:**
 - CyberStorm**
 - Olimpic Games**
 - Tomb Raiders**
 - Tracer**
- 41 Chessmaster 5000**
- 42 The Art of Ruling: Победь против ворона**
- 46 Теория игрового дизайна**
- 54 Лучшие игры мира**
- 58 В потоке новостей**
- 62 Мультимедийный центр столицы**



BILZARD
ENTERTAINMENT

Первые репортажи

© Сергей Симонюк, 1996.

На первый взгляд кажется, что **Diablo** — это еще одна из многочисленных ролевых игр, но не спешите с выводами — это не просто ролевая игра — это современная реализация игр класса **Rogue**.

В нашем журнале **PC-FORUM №3** в статье "Бродяга и его потомки" мы рассказали о возрождении этого славного, но, увы, забытого жанра. Попытки его возродить на современном графическом и мультимедийном уровне делаются уже давно. Это **Dungeon Hack** (1994), **Mordor** (1995) и некоторые другие игры. Успешными эти попытки назвать, к сожалению, нельзя, зато **Diablo**, судя по той демонстрационной версии, которая содержит только один уровень, действительно будет шедевром. Эту игру ждуг, о ней много говорят и много пишут.

Прежде всего, **Diablo** делает решительный шаг на стыковку интересов двух разобщенных категорий пользователей — тех, кто любит ролевые игры и тех, кто любит военно-стратегические игры реального времени. Поклонники **Warcraft 2** и **Command & Conquer** с радостью примут эту игру. Станет она и долгожданным подарком для любителей ролевых игр.

Программу выпускает компания **Blizzard North** — одно из подразделений **Blizzard Entertainment**. А если быть еще более конкретными, то за ней стоит отделение **Davidson & Associates, Inc**, с работами которого наши читатели безусловно знакомы. Это та самая команда, которая выпустила **Warcraft 2**! Лучшей рекомендации, по-видимому, не найти.

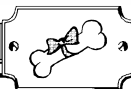
Сюжет кратко

Сюжет обычен: Вы — герой, много путешествовавший по свету. Возвращаясь в родную деревню, находите ее в плачевном состоянии. Дома разрушены, жители перебиты или угнаны в плен, — в деревне остались только два человека: хозяин таверны, да кузнец. Впрочем, на юго-восточной окраине, за рекой, живет вдали от людей еще один персонаж — местная деревенская колдунья.

Ваша задача — отомстить и освободить. Таков первый квест, для решения которого надо спуститься в подвалы местной церкви, где и прячется всевозможная нечисть. Задачу Вам поставит хозяин таверны, а у кузнеца можно прикупить кое-что из оружия и доспехов (если есть деньги). Если денег нет, то наоборот, к кузнецу можно приносить трофеи, добытые в боях, и менять их на деньги. Он же ремонтирует оружие.

Колдунья торгует волшебными элексирами, магическими снадобиями, свитками заклинаний, волшебными книгами и предметами, обладающими магической силой (в том числе и оружием — здесь ее рынок товаров пере-





секается с интересами кузнеца). С ней также возможна двусторонняя торговля (продай — купи).

Игровое пространство

О нем говорить пока рано. Выйдет сама игра, увидим. Но кое-какие выводы делать уже можно. Предполагается, что количество квестовых задач по ходу игры будет порядка десятка. Есть сведения и о том, что всего в игру встраиваются до 30-ти разных квестов, из которых на каждую партию выбираются десять в случайном порядке.

Каждое из заданий будет включать в себя обследование многих этажей подземелий, то есть количество этажей-уровней может оказаться немалым. Уже известно, что количество разных монстров в игре приближается к двум сотням.

Ориентация игры

Все игры можно грубо разделить на два класса — игры, нацеленные на победу и игры, нацеленные на саму игру. **Warcraft 2** или **Command & Conquer** ориентированы на победу. После того, как найдены тактические и стратегические приемы прохождения данной миссии, она уже не подлежит эксплуатации — ждите новых уровней, продолжений или садитесь играть против "живого" соперника по модему.

Diablo — нацелена "на игру". Каждый уровень-лабиринт в ней генерируется случайным образом. Случайно расставляются монстры, раскладываются "трофеи" и расставляются объекты. Дважды сыграть в одну и ту же игру не-

возможно. Никакие "сольюшены", "маршрутники" и прочие "ходули" Вам здесь не помогут. В таких играх ни один игрок не сможет выработать точного рецепта победы — в лучшем случае даст общие принципы победной стратегии.

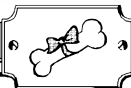
Искусственный интеллект

Конечно, хорошо играть и в **C&C** и в **Warcraft 2** против "живого" соперника. Но, увы, большинство играет все-таки против компьютера. Компьютер всегда под рукой, а партнера для игр надо еще подыскать, да и оборудование тоже денег стоит. Так что большинство любителей игр реального времени сражаются против "искусственного интеллекта", а он-то в вышеупомянутых играх и не блещет.

Если за что и получали пинки эти игры, так именно за ИИ. Здесь и противник ведет себя шаблонно и негибко, да и свои войска, получив команду, отработывают ее далеко не лучшим образом. Этих же бед не избежал, как мы помним, и **Warhammer**.

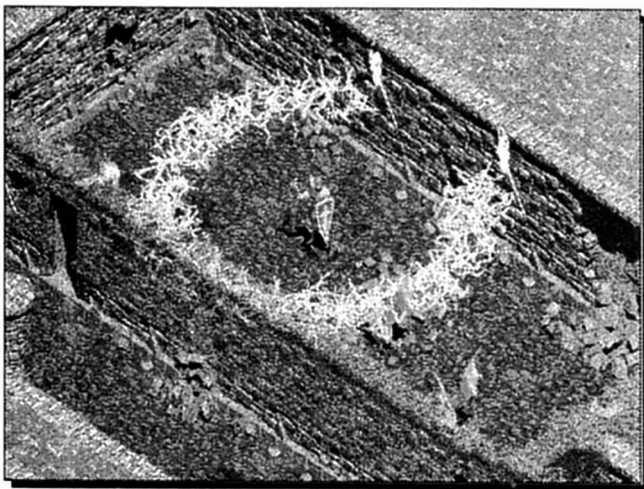
В **Diablo**, кажется (насколько можно судить по демонстрационной версии и по заверениям разработчиков) этот вопрос разработан гораздо лучше. Нам, например, не раз случалось наблюдать в бою, как наступающие цепи скелетов перегруппировываются, враги, выравнявшиеся вперед, начинают маневрировать, а не безоглядно бросаются в бой. Стремление компьютера окружить, выманить на себя, поставить в неудобное положение достаточно очевидно. Проще всего разделяться с наступающими монстрами по одиночке. Это можно сделать, заняв оборонительную позицию в узком проходе или дверном проеме. Но и здесь враг не атакует безоглядно. Основная часть сил Зла не бросается в атаку, а несет дежурство в больших залах, охраняя ценные предметы.

Одним словом, поведение монстров в этой игре не индивидуальное, а групповое. Соответственно, и искусст-



венный интеллект ищет тактические ходы в направлении принципа "все на одного". Вам непременно придется много маневрировать и изобретать свои тактические приемы, чтобы противостоять компьютеру.

Мы еще не видели монстров, обладающих дальнобойным оружием и дистанционной магией (их нет на первом демонстрационном уровне), но если и они тоже действуют "интеллектуально", то эта игра будет требовать огромного напряжения мозгов.



Арифметика игры

Если военно-стратегические игры получают пинки за искусственный интеллект, то классические ролевые игры получают не меньше подзатыльников за довольно сложные системы подсчета параметров персонажей. Многим это нравится, но, увы, не всем. И вот, к счастью, появляется игра, в которой эта проблема решена блестяще. Да, необходимые параметры остались. Но арифметическая часть игры сделана настолько просто и доступно, что о ней можно забыть.

Как только количество набранных в боях очков (Experience Points) становится достаточным для повышения уровня героя, на экране появляется значок "Level Up". Это дает Вам пять дополнительных баллов. Одним нажатием кноп-

ки мыши Вы входите в параметры персонажа и распределяете эти баллы между его основными атрибутами:

<i>Сила</i>	(Strength)
<i>Ловкость</i>	(Dexterity)
<i>Магические способности</i>	(Magic)
<i>Выносливость</i>	(Vitality)

Когда Вы находите какое-то оружие, Вам сразу сообщают его надежность (прочность), силу удара и уровень силы (Strength), необходимый, чтобы им владеть. Если даже и попадется неидентифицированный предмет (с неизвестными параметрами и свойствами), его можно проидентифицировать с помощью заклинания.

Для применения более мощного оружия надо "подкачивать" физическую силу. Для применения заклинаний надо "подкачивать" силу магическую. Все просто.

Заклинания встречаются в двух видах — на свитках (одноразовые) и в книгах (многократные).

Ресурсы игрока

Главный ресурс — деньги. Их можно собирать напрямую, шаря по сундукам и кошелькам, можно подбирать с пола после победы над врагом, можно "вымаливать" у алтарей и, наконец, можно продавать все то, что будет найдено по ходу путешествий. На деньги можно покупать оружие, доспехи, амуницию, свитки, лечебные и прочие снадобья и т.п.

Интересно, что введен ресурс надежности оружия и доспехов. В бою они изнашиваются, но могут быть отремонтированы. Когда какой-то предмет находится на грани износа, на экране загорается соответствующий значок, и Вы можете:

- отремонтировать предмет (если у Вас есть такой навык);
- заменить предмет на другой из инвентаря;
- сходить в деревню к кузнецу — он поможет.



Как всегда присутствует ресурс "здоровья" (Hit Points), которое поправляется лечебными эликсирами или заклинаниями. Отдых в пути, кажется, не предусмотрен (судя по демо-версии). Разумеется, по мере приобретения боевого опыта и повышения уровня игрока, этот ресурс становится все больше и больше.

Магический ресурс — мана. Она расходуется при использовании заклинаний, а пополняется специальными заклинаниями или эликсирами.

Радует, что нет такого "занудного" ресурса как провизия. В игре и так хватает забот, чтобы еще следить за наличием еды в рюкзаке. Это повышает "играбельность".

Интерфейс персонажа

Те, кто не сумел "вжиться" в сериал **Eye of Beholder** (ролевая игра в режиме реального времени) с радостью отметят, что такая скучная операция как распределение оружия и снаряжения между телом, головой и руками героя стала очень удобной и наглядной. Три-четыре нажатия на кнопку мыши, и Вы уже поменяли изношенное оружие в руках на свежее из запленного мешка.

Манипуляции с инвентарем стали "прозрачными". Они не требуют ни сил, ни времени. Можно сосредоточиться на игре, а не на решении головоломок, как правильно распределить три кольца и два амулета на теле героя для достижения наилучшего эффекта.

В целом интерфейс похож на то, что было в программе **Ultima VIII** от компании Origin, только еще более удобный.



Генерация героя

Ее нет. Этот утомительный и не всегда очевидный процесс заменен на простой выбор из трех классов:

Воин (Warrior)
Маг (Sorcerer)
Бродяга (Rogue)

Разница между воином и магом очевидна. Про "бродягу" сказать пока нечего (в демо-версии его/ее нет), но из источников, заслуживающих доверия, известно, что это персонаж — женского пола, обладающий сочетанием посредственных боевых и магических навыков и повышенной ловкостью.

Особенности тактики игры

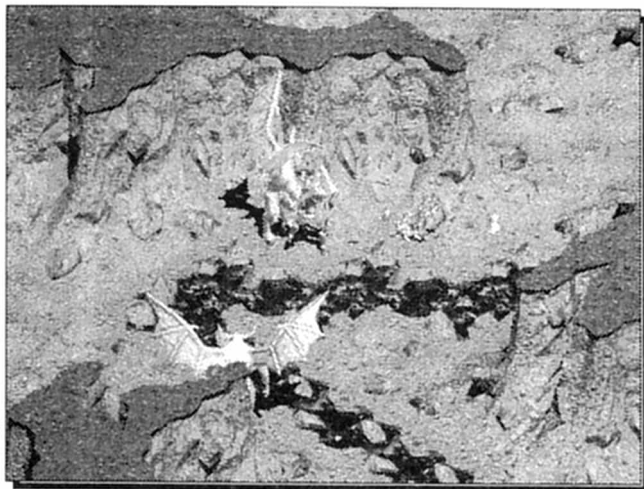
Игра не просто идет в реальном времени, здесь и с оружием приходится обращаться тоже в режиме реального времени. Отдельная боевая задача — правильно выбрать оружие против конкретного монстра. Могучего и неповоротливого зомби нелегко уложить легкой сабелькой, зато тяжелая секира отлично развалит его напополам. Другое дело — летучие мыши. Пока будете делать размах секирой, они успеют попить Вашей крови, да еще и от удара увернуться. На них лучше идти с саблей.

Связь с классическими Rogue — играми

В вышеупомянутой работе "Бродяга и его потомки" мы говорили о том, что сегодня в вершины списка лучших некоммерческих игр мира неожиданно ворвались три игры этого класса:

Ancient Domains of Mystery (ADOM), **NetHack** и **Angband**. Саму игру ADOM мы даже приложили к 30-му выпуску нашего электронного журнала **PC-REVIEW**. Интересно сравнить, насколько соответствуют они **Diablo**.

Первый вывод: механизм управ-



ления в **Diablo** на порядок проще, зато содержание игры **ADOM** намного глубже. В **Diablo** команд — единицы, а в **ADOM** — многие десятки. Так что **Diablo** прекрасно подходит тем, кто никогда не играл в ролевые игры. Она осваивается за минуты, а отдачу будет давать месяцами. С другой стороны, освоив **Diablo**, можно всегда обратиться к классике и докапываться там до глубин.

Второй вывод: графическое оформление **Diablo** представляет самостоятельную ценность и легко создает ощущение присутствия в игре. С другой стороны, неграфический интерфейс **ADOM** обеспечивает более интенсивную насыщенность игры. Количество игровых событий в единицу времени в классическом варианте в десятки раз больше, чем в современном.

BATTLE.NET

Фирма-разработчик не просто сделала игру. Она пошла дальше и организовала в сети ИНТЕРНЕТ сервер под названием battle.net. Для того, чтобы на него войти, достаточно загрузить **Diablo** и в соот-

ветствующем меню выбрать пункт для входа в ИНТЕРНЕТ.

Услуги сервера абсолютно бесплатны. Там можно почитать информацию об игре, "послушать", до чего докопались Ваши коллеги из других стран, а также принять участие в многопользовательской игре (MUD — Multy-User Dungeon). Сервер открыт 24 часа в сутки, без выходных. Блуждая по лабиринтам подземелий Вы теперь столкнетесь не только с монстрами, но и с себе подобны-

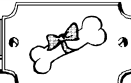
ми бродягами. Как с ними поступить — дело Ваше. Можете повоевать. Можете пообщаться. Может быть Вы договоритесь и дальше пойдете бродить совместно, решая проблемы корпоративно. Вы можете поделиться с коллегой деньгами, оружием, лекарствами. Это открывает совершенно новый класс "интернетовских" игр.

Как сообщают, компания Blizzard не собирается останавливаться на применении **Diablo** к своему проекту **BATTLE.NET**. Уже готовятся новые игры, для которых эта концепция также будет работать.

Одним словом, мы находимся на рубеже новых неожиданных достижений. **Diablo** — это только первая ласточка. А выйдет игра буквально в самые ближайшие дни.

• • • • •





Программа
предоставлена
компанией
"Электротех Мультимедиа"
(ул. Маросейка, д. 6/8
тел. 921-77-77)

© Сергей Симонистич, 1996.

Игра только что вышла, причем вышла по-тихому, без обычной для игр такого класса рекламной шумихи, без месяцев томительного ожидания, без презентаций и пресс-релизов. А между тем на коробке написано такое, что можно вольно перевести как "смертельный удар по прочим играм адвентюрного жанра". И этот удар по замыслу издателя должна нанести потрясающая рукотворная графика, головоломный и очень большой даже по сегодняшним меркам сценарий, отличная мультимедийность (звук, речь, анимация и пр.).

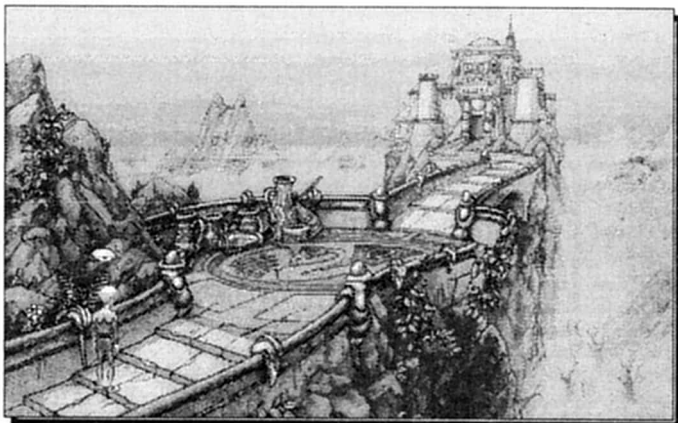
После столь многообещающих заявлений к игре невольно начинаешь подходить предвзято и выискивать в ней "проколы". Найти их, конечно, можно, но это занятие быстро надоедает, поскольку программа на самом деле оказывается настолько "игручей", что тут уже не до критики. Самое критическое, что о ней можно сказать — это то, что при всем богатстве графики она все-таки немного не дотягивает до уровня **Discworld** и, может быть, чуть-чуть уступает лучшим

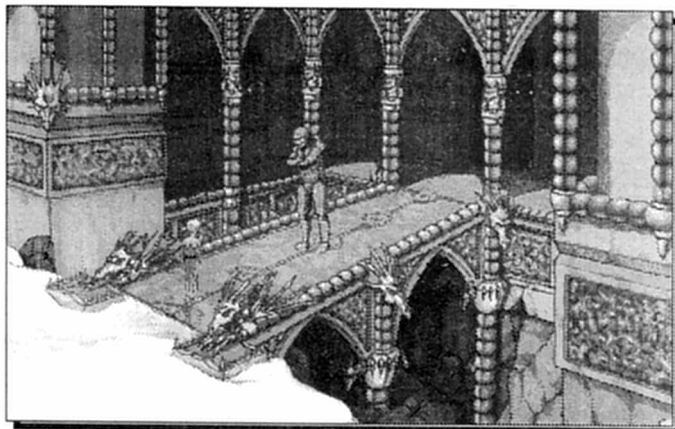
адвентюрам LucasArts. И, тем не менее, наверное войдет в пятерку лучших графических адвентюр, когда-либо вышедших в свет.

Эта игра, конечно же, не убьет другие игры жанра, но зато наверное убьет рассуждения на тему о том, что хорошие головоломные адвентюры вымирают, а их место занимают интерактивные кинопустышки типа "Фанатасмагории". Нет, есть еще пороховница, если выходят ТАКИЕ игры, как эта.

Что известно об ее создателях? Известно мало, а главное — то, что над этой игрой работали целых три года. Этому можно верить, если посмотреть на графику и сюжет. Издателем игры явилась британская компания Telstar Electronics, нигде ранее ни в чем выдающемся не замеченная. Поиск по всемирной сети ИНТЕРНЕТ дал результат скорее отрицательный, чем положительный. За спиной этого издателя не просматривается ни один достойный проект на платформе IBM PC. Правда, есть кое-какие работы на приставочном поприще для Sony PlayStation, но если учесть, что приставка эта совсем еще молодая (возраст порядка двух лет), то и сама Telstar Electronics Studios тоже, по-видимому, должна быть отнесена к разряду дебютантов.

Еще более "темная лошадка" — команда авторов, написавших эту игру. Это фирма Simbiosis Interactive из Франции. В ее досье нет вообще ничего, что стоило бы упомянуть. Можно





предположить, что это группа энтузиастов, отдавшая три года жизни своему первому крупному проекту и поставившая на него все. Если это так, то эту группу можно поздравить. Редко кому удавалось первой же своей программой так попасть в "яблочко", как это сделали они.

В общем, два дебютанта создали изумительную программу, которая оказала бы честь любому издателю с мировым именем. Игра немного не дотянула до "шедевра", поскольку в ней есть несколько мелких огрехов, которые ничем как неопытностью авторов не объяснить. Например, после гибели героя вместо традиционного предложения "Restore-Restart-Quit" выдается другое меню, в котором есть опция Save. Это предложение сделать Save "покойничку" настолько очевидно нелепо, что даже не раздражает, а веселит.

Сюжет

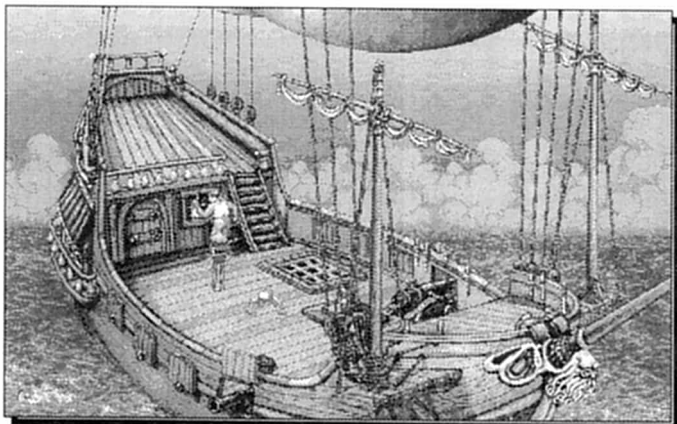
О графике мы уже сказали, теперь о сюжете. Сюжет и прост и сложен одновременно. Он легко формулируется и внешне выглядит как наезженный штамп.

Миру планеты Балкания угрожают

злые силы. Чтобы им противостоять, надо пройти четыре земли (континента), убить четырех монстров, собрать четыре камня, вернуть их в родную деревню, и все станет О.К. Неопытного молодого человека (героя игры) буквально выталкивают за городские ворота, чтобы он все это проделал под Вашим управлением. Надо сказать, что

ни ему (герою), ни Вам (играющему) совсем не хочется уничтожать этих бедных монстров. Затравка игры на первый взгляд немотивирована и может отпугнуть игрока, ценящего логику в поведении персонажей.

Но это только поверхностный взгляд. На самом деле сюжет гораздо сложнее и хитрее. Он напоминает ящик с тройным дном. Просто то, что герой думает о цели своего путешествия — это одно дело, а то, что об этом думают люди, его пославшие, — дело совсем другое. А что думают те, кто попросили их его послать, Вы узнаете, когда игру пройдете. Истина будет открываться постепенно, сюжет сплетется в замысловатую петлю, герой будет прозревать вместе с Вами и то, что сначала казалось штампом, со временем бу-



дет выглядеть совсем иначе.

В итоге от игры невозможно оторваться. Это не просто графическая адвенюра — это качественное литературное произведение, к тому же интерактивное.

Головоломки

Они классические. Больше инвентарных, меньше диалоговых. Как и положено, присутствует нехитрый лабиринт. Из инвентарных головоломок, конечно, есть ключевые (принесешь предмет — получишь доступ), есть и побудительные (дай мне что-то, я сделаю тебе то-то). От этого никуда не денешься, но радуется, что эти головоломки с одной стороны хорошо мотивированы, а с другой стороны непрозрачны. Как это можно сочитать? Очень просто — надо использовать предмет не на том объекте, на котором хочется, а на другом. Возникающая цепная реакция событий приводит к желаемому результату.

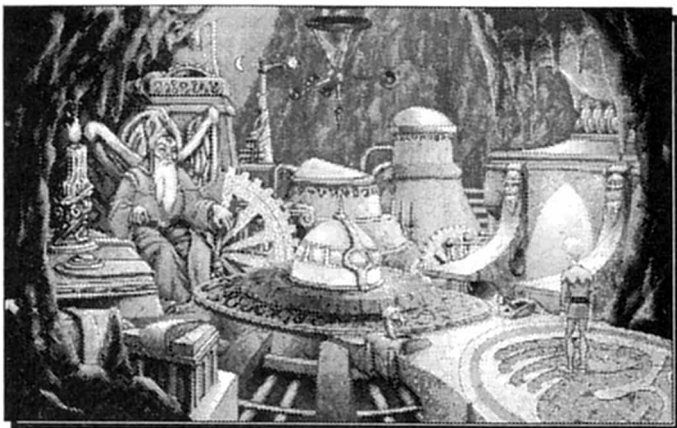
Юмор

Его не очень много, хотя старание авторов заметно. Конечно это не **Monkey Island**, но зато и не **Phantasmagoria**. Встречается юмор как диалоговый, так и ситуативный. Первый проще, но иногда граничит с хамством — это когда вместо "Здравствуйте" встреченному персонажу говорят какую-нибудь "смешную" гадость.

Ситуативный юмор связан с комичностью ситуации, с которой сталкивается герой. Он гораздо тоньше и взвешенней. Вершиной же юмора являются, конечно, неожиданные "прикольные" способы решения головоломок.

Направленность игры

При первом взгляде может возникнуть впечатление, что это программа для семейного отдыха (типа **Torin's Passage**). Здесь тоже очаровательная

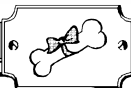


графика, прекрасный звук, много анимации и здесь то же зонирование игрового пространства (четыре континента на четыре воскресных дня). В таком качестве программе не было бы равных. Но все-таки для семейного досуга она не подойдет. Для этого в ней слишком сложные головоломки. Пока один член семьи будет с трудом пробираться от одной задачки к другой, остальные могут заскучать. Все-таки это программа для одного игрока.

Значительный упор на диалоги и речь делает ее сомнительной и для пользователя, не владеющего английским языком, впрочем, учиться все-таки надо. Зато если игра будет русифицирована по живой речи (а сегодня это делают быстро), то это будет, конечно, суперхит. Так что если Вы владеете английским на среднем уровне — смело приобретайте игру, она не обманет Ваших ожиданий.

Ложка дегтя

Как обычно, не все в порядке с системой Win'95. Мы традиционно не собираемся выяснять кто виноват — игра или система или наши скромные машины, а может быть надстройка DirectX, но на трех машинах под Windows'95 программа "заваливается" всякий раз по-разному. И только под родной проверенной DOS 6.22 программа работает на всех машинах совершенно одинаково и безукоризненно.



Первые впечатления

Accolade, 1996

Программа предоставлена компанией
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"
(ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© Георгий Евсеев, 1996.

Если Вы играли в **Star Control 2** года три-четыре назад и прошли игру до конца, то наверняка помните, что в финале было обещано ее продолжение. Ждать, конечно, пришлось дольше, чем хотелось бы, хотя последнее время это уже никого не удивляет. Однако, когда обещанного три года ждут, обещания иногда имеют тенденцию исполняться. И вот думается для многих долгожданный **Star Control 3** наконец-то вышел. Кстати, если Вы не играли в **Star Control 2** в свое время, то попробуйте отыскать эту игру — не пожалеете, тем более, что Accolade переиздает прошлые игры серии, благо для этого появился повод.

1

Серия **Star Control** базируется на богатом и оригинальном фантастическом мире, действие разворачивается в масштабах групп звезд, которые называются в рамках игры квадрантами. События происходят в двадцать втором веке, и три игры серии охватили практически всю его протяженность.

Если кратко, то до начала событий игры **Star Control 3** жители Земли вы-

шли в космос и встретили там немало различных рас, примерно одного и того же технического уровня, но крайне разнообразных по происхождению, темпераменту и особенностям поведения. Кроме того, по многочисленным планетам галактики разбросаны артефакты таинственной расы "предтеч" (Precursors), анализируя которые можно узнать многое о различных технологиях и их высоком техническом уровне, но очень мало о самих предтечах.

События первой игры серии повествуют о войне двух союзов разумных существ. Вторая игра уже построена более интересно. Вы в роли Капитана (в этой роли Вы будете выступать и в третьей игре) принимаете командование гигантским космическим кораблем, построенным с использованием технологии предтеч. Вы обнаружите, что союз с участием землян проиграл войну и, как вскоре выяснится, само существование Земли под угрозой. Вам надо будет вступить в контакт со многими разумными расами, восстановить распавшийся союз и устранить эту угрозу. Разумеется, дело это далеко не легкое. В итоге, Капитан в конце игры вынужден пожертвовать своим кораблем с целью уничтожения сохранившейся космической боевой платформы предтеч Са-Матра.

Этим заканчивается **Star Control 2**, хотя многие загадочные события этой игры так и не получили полного объяснения. Это сделано не зря, многие из этих загадок "всплывают" в третьей игре. За двадцатилетний промежуток между концом прошлой игры и началом этой происходит ряд серьезных событий. Во-первых, из-за некоего феноме-

Требования к оборудованию:

- процессор 486/66 или лучше (рекомендуется Пентиум);
- 8 Мб RAM (лучше больше);
- 2хCD ROM (лучше 4х);
- SVGA (VESA);
- звуковая карта;
- мышь;
- Мин. инсталляция — 5Мб;
- Оптимальная — 65 Мб.



на, называемого "межпространственная усталость", перестают работать технологии, обеспечивавшие межзвездные путешествия. Из-за этого воссозданный капитаном союз свободных рас (Лига Разумных Существ) под угрозой распада. Многие другие технологии предтеч также становятся неэффективными.

Кроме того, под воздействием грандиозной космической катастрофы, которую представляла собой гибель Са-Марты, Капитан, как он думает, получил возможность заглянуть в будущее, где увидел гибель всей разумной жизни в галактике. Вернувшись к изучению артефактов предтеч на своей родной планете, Капитан сумел построить новый межзвездный корабль, использующий другой метод путешествия между звезд.

Сейчас это единственный корабль Лиги, способный путешествовать между звездами, и поэтому было принято решение отыскать способ справиться с межпространственной усталостью и восстановить возможность межзвездных путешествий. Не все восприняли всерьез видение Капитана, но желательно гарантировать, чтобы то, что он увидел, никогда бы не произошло. По некоторым туманным указаниям разгадку надо искать в квадранте Кессари. Капитан перемещается в этот квадрант, прихватывая с собой колонистов всех рас, входящих в Лигу.

Перемещение это не совсем надежное, поэтому точно неизвестно, к каким

звездам колонисты в итоге попадут. Вашей задачей является розыск всех колонистов, создание новых колоний, исследование квадранта, поиск новых разумных рас с идеей расширения Лиги и, конечно, решение двух главных проблем, стоящих перед Вами.

2

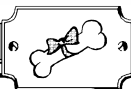
Ход игры будет также неплохо знаком тем, кто видел предыдущую игру серии. Интересно отметить, что авторы позаботились о доработке игрового механизма между играми. Первая игра, просто **Star Control** без номера представляла собой "стандартную" аркадную стратегию, со всеми недостатками, присущими этому жанру. Главный из этих недостатков — то, что ловкость рук может полностью нейтрализовать и обесмыслить стратегический элемент игры.

Star Control 2 также содержит большое количество аркадных элементов, но в игру был добавлен сильный адвентурный сюжет. Теперь просто грубой силой и ловкостью рук стало нельзя добиться ничего. И игра сразу стала намного интереснее. Правда, аркадная нагрузка на играющего осталась очень высокой, а игровое пространство оставалось слишком большим и, поэтому, недоступным для полного исследования.

Star Control 3 пошел еще дальше по этому пути и оставил в игре практически только два основных элемента. Это адвентурная линия (по традиции с сильным дипломатическим уклоном) и космическое сражение. Впрочем, это, возможно, лишь первое впечатление и я, пока что, не берусь утверждать с определенностью, что стратегический элемент в игре носит вспомогательный характер.

Ваша задача состоит в облете планет, поиске колоний и создании новых с целью обеспечения баз дозаправки для Вашего корабля. Кроме того, Вы должны разыскивать артефакты предтеч, анализ которых позволит овладеть новыми технологиями. Эти



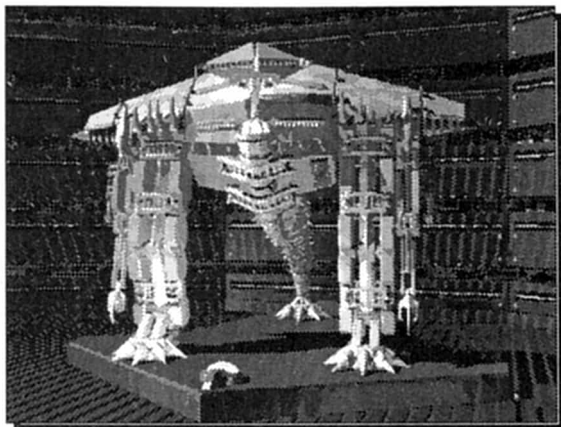


технологии могут Вам помочь как усовершенствовать имеющиеся космические корабли (в том числе боевые), так и продвинуться по пути решения основных стоящих перед Вами задач.

Правила Лиги ставят перед Вами два моральных ограничения, неподчинение которым может оказать фатальное влияние на карьеру Капитана. Во-первых, Вы не должны атаковать корабли других разумных существ без абсолютной необходимости; во-вторых, Вы не имеете права обращаться разумные существа в рабство. Вам потребуется немалое дипломатическое искусство, чтобы держаться в установленных рамках, жесткость которых Вы почувствуете очень быстро. Если этого мастерства у Вас окажется недостаточно, то часто помогает искусство сохранения игры на диск.

В создании игры принимала участие и фирма Legend, знаменитая своими играми, особенно хорошо продуманными с сюжетной точки зрения. В **Star Control 2** значительное удовольствие доставляли очень глубоко и остроумно проработанные диалоги, намного более длинные и привлекательные, чем в большинстве других игр. Насколько можно судить, с этой точки зрения и здесь все в порядке, на качество сюжета тоже можно смело рассчитывать. Число звезд на карте меньше, чем в предыдущей игре, и, вероятно, игра поэтому более насыщена событиями. Практически каждая планетная система вносит какой-то вклад в развитие сюжета и продвижение по игре, даже если это и незаметно сразу.

Разнообразие инопланетных рас тоже колоссально. Вы встретите более двадцати различных типов инопланетян, частично знакомых по предыдущим играм серии. Каждая из рас совершенно уникальна, и не только по внешнему виду. У них у всех есть своеобразные религиозные и философские концепции, в том числе глобальные заблуждения. Многие из этих рас прошли довольно долгий путь развития, который далеко не всегда был гладким, и ли не кажется гладким самой этой расе.



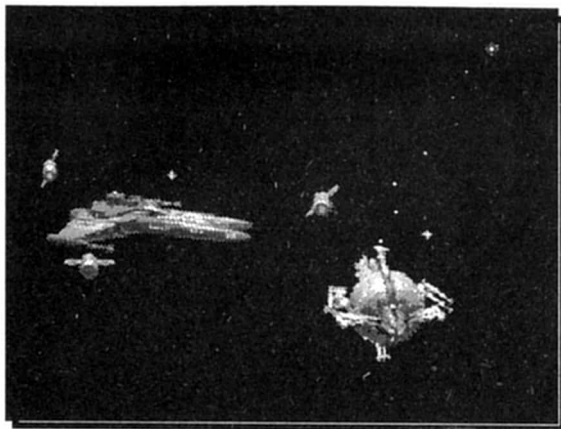
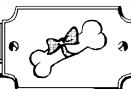
Тот факт, что человечество, в общем-то благодаря случайности, встало во главе Лиги, далеко не всеми воспринимается спокойно, равно как и сосуществование с какими-то из других рас в рамках одной организации. Так что и из-за этого Вас могут поджидать сюрпризы и неожиданности. А нейтральные расы, не говоря уж о враждебных, вряд ли соберутся встречать Вас с распростертыми объятиями, хотя почти всегда у Вас есть шансы отыскать тот "крючок", на который их можно подцепить.

Вы будете очень приятно удивлены разнообразием дипломатических причин и следствий. Силы и слабости разных рас и способы влияния на них очень оригинальны. Предсказать заранее, что может понадобиться для того, чтобы изменить к себе чье-то отношение, или каким образом будут задействованы странные артефакты предтеч, нельзя.

Вообще, общение с инопланетянами в играх этой серии включает едва ли не самый оригинальный набор идей за всю историю компьютерных игр. На память приходит только **Hyperspeed**, где, впрочем, подобная же идея была реализована в значительно более примитивной форме.

3

Для любителей аркадных развлечений во всех играх этой серии сохраняется аркадный режим космического боя, в принципе, аналогичный по механике. Он только становится все более впечатляющим визуально и приобрета-



ет все более звучные названия — Melee, Supermelee и Hypermelee соответственно.

В сражении участвуют флоты двух сторон, в **Star Control 3** размер такого флота — до 25 кораблей. Бой ведется кораблями один на один и только после гибели одного корабля его заменяет следующий. Поле боя в реальности двумерно, но замкнуто в топологический тор. На этом поле сражаются два корабля противников, а также летает космический мусор и имеется планета, работающая как источник гравитации и как серьезная помеха на пути движения. В прошлых играх серии был реализован только вид поединка сверху, теперь же существует и неплохое изометрическое (или псевдоизометрическое) изображение.

Особенность всей серии **Star Control** состоит в том, что каждый звездолет каждой расы обладает совершенно специфическими свойствами и вооружением. Они различаются как скоростями движения и поворотов, так и видами оружия, количеством членов экипажа и энергетическим резервом. Слово "оружие" следует также понимать в широком смысле, так как к нему относятся и защитные поля, и возможность регенерации экипажа, и некоторые другие специальные возможности.

В результате тактика сражения должна видоизменяться каждый раз, когда встречаются разные противники или приходится самому применять корабль иного типа. То, что эффективно в одном случае, может быть кратчайшим

курсом к катастрофе в другом. Обязательное наличие планеты на поле боя вносит дополнительный элемент случайности, но, с другой стороны, может элегантно использоваться в бою. Гравитационное поле значительно изменяет траекторию корабля, проходящего недалеко от "небесного тела", а, кроме того, столкновение с планетой очень небезопасно.

В результате, при более чем двадцати типах кораблей в игре может встретиться несколько сот видов поединков, которые, правда, далеко не всегда проходят с примерно равным соотношением сил. По ходу игры Вы сможете не раз выбирать, какой корабль будет наиболее эффективен в бою против разных противников, и вряд ли Вам удастся провести всю игру без серьезных потерь. Кроме того, нет никакой гарантии, что типы кораблей, включенные в игровую документацию и доступные в рамках Hypermelee, исчерпывают весь комплект возможных противников. Вполне вероятно, что нас ждут сюрпризы типа Ca-Матры из **Star Control 2**.

В целом, можно по-разному относиться к такому полузамкнутому аркадному блоку, для кого-то он будет лишь досадной помехой в игре. Однако, для особых любителей аркадного жанра его можно использовать и для сражений человек-против-человека с использованием модема, нуль-модема или локальной сети.

• • • • •

А что еще?..

• HyperSpeed

Г. Евсеев
PC-Review №1

• Star Control II

Г. Евсеев
PC-Review №4

• Alien Legacy

Г. Евсеев
PC-Review №20

• Star Control

О. Сухачевский,
Э. Сухачевский
PC-Review №21



Mi-24 Hind

Digital Integration, 1996

© Георгий Евсеев, 1996.

Фирма Digital Integration известна своим несколько специфическим подходом к авиационным имитаторам. Такие ее продукты как **Tornado** и **Apache Longbow** создали фирме известность и определенную репутацию, хотя и не стали суперхитами.

Дело в том, что Digital Integration славится особым вниманием к деталям со всех точек зрения. Вы можете быть уверены, что все навигационные приборы и рычаги управления находятся именно на тех местах, где Вы их видите, поведение машины в воздухе и ее реакция на управляющие воздействия соответствует реальному оригиналу.

Однако, излишний реализм часто оказывается фактором, снижающим играбельность программы. Летчику в небе не приходится жаловаться на то, что управление машиной слишком сложное: для этого он и тратит не один год на обучение. Человек же, сидя-

щий за компьютером, рассчитывает на то, чтобы начать получать удовольствие от игры сразу же. Так или иначе, но эта проблема остается, и Digital Integration, похоже, не собирается ее решать.

Но перейдем конкретно к новой игре. Во-первых, не ожидайте радикальных отличий от игры **Apache Longbow**. Система меню просто полностью идентична, вплоть до трехмерной карты очередной миссии. Единственная добавка — это возможность быстрого перехода к определен-

ному меню без необходимости последовательного перебора.

Как и в **Apache**, Вы получаете на выбор три кампании: восстание в Казахстане, вызванное хронической инфляцией, "битва за урожай" в Северной Корее и Афганистан 1985 года. Каждая из кампаний совершенно независима от других, они не собираются в единую последовательность.

Ваши проблемы в игре будут, в основном, связаны с тем, что вертолет Ми-24 был создан в начале 70-ых годов и со многих точек зрения сейчас представляет собой нечто вроде раритета, больше подходящего для музей-

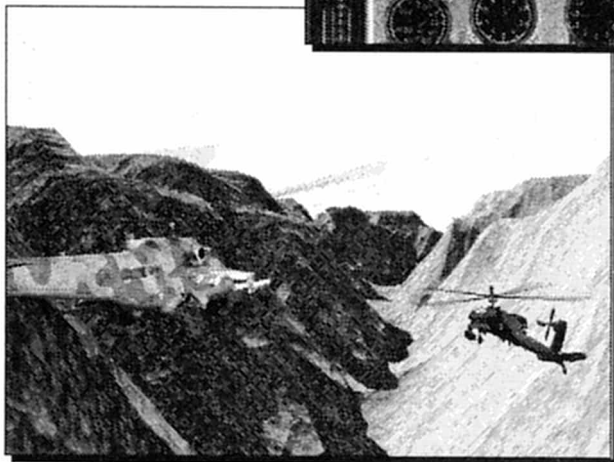
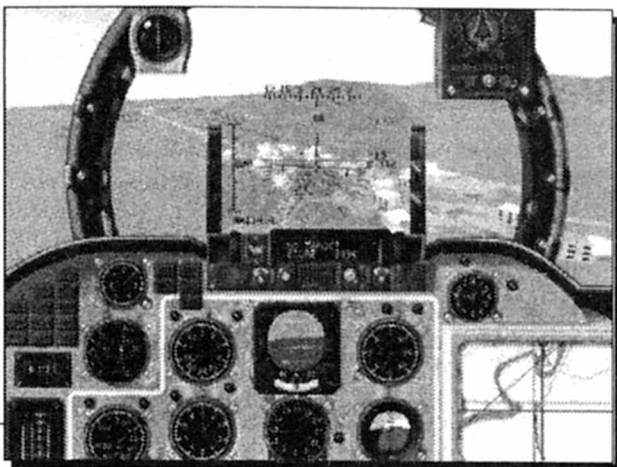




ного стенда, чем для реального использования. В частности, игра позволяет использовать режим "Ми-24 против Апача" при соединении через модем или локальную сеть. Однако, по крайней мере в рамках этих имитаторов, у Ми-24 в таком бою просто нет никаких шансов.

Единственное "усовершенствование", которое позволили себе добавить авторы игры — это автоматическая система наводки на цель пулеметов, фактически копирующая подобную систему Апача. По-видимому, чтобы не портить идеальную имитацию вертолета, ее реализация здесь оказалась ниже всякой критики. Гораздо надежнее просто от-

издалека пулеметчика, он развернет свой пулемет и начнет стрелять в Вашем направлении. Прочие солдаты либо тоже откроют огонь из автоматов, либо побегут укрываться в ближайшую траншею.



ключить ее и пользоваться "ручным" наведением. Ваша эффективность окажется гораздо выше.

Что касается улучшений по сравнению с предыдущими играми от Digital Integration, то можно выделить два основных момента. Во-первых, значительно увеличилась детальность поля боя. Вместо неподвижно стоящих человечков из прутиков, появились более-менее реалистично действующие солдаты. Например, когда Вы увидите

Во-вторых, с военной точки зрения Ми-24 предназначен в первую очередь для выполнения транспортных операций. Поэтому многие из миссий игры включают, скажем, переправку специальной группы на поле боя икрытие ее огнем, пока она выполняет свое задание или эвакуацию раненых под огнем противника. В американских войсках для этого служат разные вертолеты (скажем

Блэкхок под прикрытием

Апачей) и таким образом мир вертолетных симуляторов получает новое измерение.

В целом, эти заметки приходится заканчивать так же, как они начинались. Как и другим играм от Digital Integration, этой трудно высказать конкретные упреки. Однако, назвать этот имитатор привлекательным и интересным тоже почему-то не очень хочется.





Monty Python & the Quest for Holy Grail

7th Level, 1996

Программа предоставлена компанией
"ЭлектроТЕХ Мультимедиа"
(ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© Георгий Евсеев, 1996.

Вряд ли большинство наших читателей знакомо с тем, кто такой или что такое Монти Пайтон. В то же время за рубежом, особенно в англоязычных странах, это имя давно стало нарицательным. Эта история восходит к 1969-1974 годам, когда в Великобритании выходила регулярная юмористическая программа под названием **Monty Python's Flying Circus**, пользовавшаяся колоссальной популярностью. О ней говорили как о возрождении истинно британского юмора.

И действительно, традиция юмора Монти Пайтона восходит к английскому нонсенсу в стиле Льюиса Кэррола и Эдварда Лира, но реализует его в грубоватой гротескной форме абсурда с элементами черного юмора. Несмотря на то, что с завершения регулярного показа этой серии прошло уже больше двадцати лет, о ней не забыли до сих пор. У нее сохранилось немало почитателей, хотя она во многом стала достоянием историков и лекционеров. И, как видно, авторов компьютерных игр.

В частности, 7th level выпускает уже вторую игру на этом материале, первой была **Monty Python's Complete Waste of Time**. За несколько лет до этого выходили и другие игры, "украшенные" именем Монти Пайтона. Это, в частности, объясняется еще и тем, что в США Монти Пайтон прославился гораздо сильнее, чем, так сказать, "в род-

ной стране", и его популярность не показывает тенденции к снижению.

В свое время успех этой серии был настолько выдающимся, что в подобном стиле было снято и несколько художественных фильмов. **Monty Python & the Quest for the Holy Grail** — это название одного такого фильма, снятого в 1974 году и считающегося "классическим". Любители кино со стажем могли видеть его на одном из Московских кинофестивалей. Кстати, не так давно и по телевидению показывали какой-то из фильмов этой серии.

Теперь перейдем к собственной игре. Использование широко известного материала с богатой традицией всегда является палкой о двух концах. С одной стороны, всегда найдутся фанатики, готовые заплатить любые деньги за то, чтобы снова увидеть то, что они любят. С другой стороны, авторы оказываются сильно ограничены рамками огромного уже накопленного материала и привнести что-то свое, оригинальное оказывается очень трудно. Собственно игровое содержание в таком случае может быть отнесено на второй план и носить чисто подчиненный характер или вообще конфликтовать с художественной стороной дела.

К сожалению, при создании игры **Monty Python & the Quest for the Holy Grail** произошло нечто подобное. Вы будете просто завалены фрагментами из фильма, кадрами из фильма, сценами, напоминающими фильм, и





Монти Пайтоновским юмором. Однако, если Вы не являетесь особым любителем и знатоком Монти Пайтона, то, поскреба яркую мультимедийную обложку, Вы обнаружите крайне бледное игровое содержание.

Авторы утверждают что их игра — адвентурно-стратегическая. Однако, Вы быстро обнаружите, что Вас ожидает сочетание примитивных и второсортных аркадных фрагментов далеко не первой свежести и тулейшей и низкопробнейшей адвентюры в стиле "найди перебором, куда надо нажать мышкой". От стратегии в игре, кажется, нет вообще ничего.

Если кратко, то Вы должны посетить порядка десятка доступных последовательно локаций, в каждой решить аркадную проблему и собрать какие-то "зачетные" предметы, если Вам удастся их отыскать. Все это сопровождается фрагментами фильма или его стилизованным воспроизведением.

Если Вы хотите оценить уровень реализации аркадной составляющей, то вот Вам пара примеров. Авторы настолько высоко себя ценят, что вынесли описания своих аркадных вставок даже в руководство по игре. В одной из локаций Вам придется играть в совершенно стандартный Тетрис с одним маленьким-маленьким дополнением, которое хорошо ложится в стиль Монти Пайтона, но практически ничего не добавляет к Тетрису. Другая из подобных аркадных игр представляет собой

"новую реализацию" избитой-переизбитой идеи с воспроизведением по памяти все удлиняющейся последовательности цветовых и звуковых сигналов.

Думаю, что при минимальном напряжении памяти удастся вспомнить не менее десятка игр, в которых была реализована подобная идея. Впрочем, и различных Тетрисов был не один десяток. Мне кажется, что минимальное уважение к потребителю должно бы препятствовать включению в продукт таких затрепанных клише.

Остальные, с позволения сказать, мини-игры немногим лучше, хотя, вероятно, пародия на **Mechwarrior** и вызовет у Вас улыбку. Если Вы более менее с успехом пройдете все основные локации, то в конце Вас будет поджидать финальный тест, к которому Вас не допустят из-за того, что Вы не собрали по дороге все возможные предметы. Так что назад, к уже пройденным локациям, где придется снова тыкать во все предметы подряд в надежде отыскать пропущенное. Если Вам хватит на это терпения, то успехов Вам.

Подводя итоги, можно сказать, что 7th Level в первую (да и во вторую) очередь рассчитывает на поклонников идеи Монти Пайтона, готовых покупать любой продукт, хотя бы отдаленно связанный с этим именем. Вполне вероятно, что их надежды на коммерческий успех в связи с этим оправдаются, как оправдываются многие подобные надежды. Если Вы относите себя к подобной категории, то **Monty Python & the Quest for the Holy Grail**, вероятно, Вам понравится.

В ином случае, пожалуй лучше воздержаться от приобретения этой игры. Если уж Вас настолько заинтересовала сама история Монти Пайтона, то лучше обратитесь к какой-нибудь достаточно полной видеотеке и отыщите там какой-нибудь фильм на эту тему.



The Elder Scrolls: Dağgerfall

Bethesda, 1996

© Георгий Евсеев, 1996.

Прошло уже довольно много времени с тех пор как нога играющего ступила на земли Тамриэля. Продолжение было обещано уже давно, но только сейчас, наконец, дело дошло до результата. Первая часть — **The Elder Scrolls: Arena** отличалась от большинства компьютерных RPG, так сказать, открытой структурой игрового пространства. Сюжетная идейная линия носит здесь вспомогательный характер: Вы можете двигаться, куда угодно, и делать, что угодно. Если Вы хотите расплетать сюжет — ради бога; если собираетесь развлечься другим способом, тоже никаких ограничений.

Новая игра из серии **The Elder Scrolls** сохраняет традиции предыдущей и ориентирована не столько на сценарий, сколько на свободное путешествие по игровому миру. Фирма Bethesda собрала все, какие смогла, комментарии, посвященные первой игре, с тем чтобы учесть разумные предложения и пожелания.

Какой-то сюжет, разумеется, присутствует, по крайней мере для начала. Император Тамриэля посылает Вас исследовать появление призраков в провинции Даггерфол. Похоже, что с того света вернулся предыдущий король Даггерфолы, который, кстати, был другом императора, и теперь пугает местное население. Вы отправляетесь в путешествие на лодке, попадаете в шторм и в итоге оказывается в пещере с заваленным входом. Двигаться можно только внутрь, и вот игра начинается: Вам придется выяснить, куда Вы попали и что теперь надо сделать.

Первые впечатления наверняка будут для Вас весьма приятными. Трехмерное представление с полигональной графикой

использует механизм фирмы Bethesda под названием X'ngine, тот же самый, что встретился в игре **Terminator: Future Shock**. Если Вы знакомы с этой игрой, то узнаете и метод управления, где мышь используется для изменения поля зрения (регулировки направления взгляда), в то время как для движения героя применяется клавиатура. Есть и менее эффективный механизм, позволяющий обойтись одной клавиатурой, но, конечно же, управляться с мышкой намного удобнее.

Простота базового управления позволит быстро перейти к освоению более сложных особенностей игры, что упрощается наличием встроенного руководства для начинающих, которое позволяет сделать несколько первых шагов. Те, кто играл в "Арену", узнают механизм управления боем, когда направление и сила удара определяются движением мыши с зажатой правой кнопкой. Однако, авторы пошли дальше "Арены". Теперь вероятность попадания и нанесенное врагу повреждение действительно зависит от Вашей скорости и ловкости. Это приводит к тому, что начальный уровень сложности оказывается довольно высоким, но по мере привыкания к игре эти проблемы постепенно отступают на задний план.

Когда Вы пройдете первые несколько подземелий и наконец вырветесь на свободу, перед Вами откроется полная свобода передвижения. Вам станут доступны буквально сотни городов, деревень и подземелий, и Вы мо-





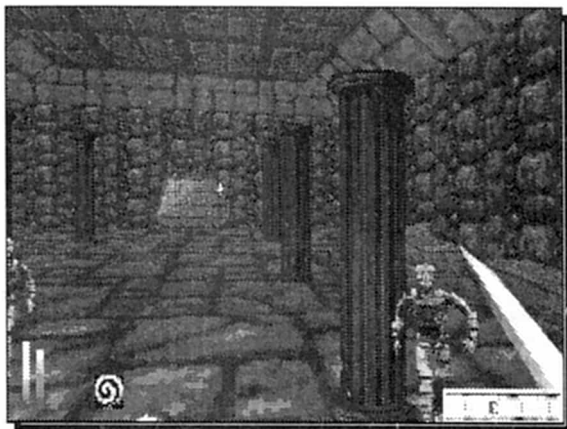
жете исследовать их в любом порядке, если только возникнет такое желание.

Жители Тамриэля здорово поумнели со времен предыдущей игры. Они до сих пор готовы общаться с каждым встречным (то есть, с Вами), и рассказывать все, что знают, но они получше выглядят и их рассказы гораздо более логически разумны.

Однако, самое главное улучшение игры — это ее графика. Напомним, что в “Арене” города имели прямоугольную форму и довольно примитивный план. Подземелья имели клетчатую структуру: все углы прямые, все коридоры прямые, все полы (и потолки) плоские. Теперь все изменилось. Коридоры теперь изгибаются, расширяются и сужаются ныряют в глубину или к поверхности. Карта подземелья выглядит теперь в стиле **Descent**, что, впрочем, кое-кому может показаться излишне сложным.

Города теперь тоже стали огромны, с башнями и другими разнообразными сооружениями. Их можно осматривать в любом порядке, Вы обладаете абсолютной свободой. Вам несомненно понравятся такие детали, как фонтаны, балконы и лестницы: авторы уделили приятно большое внимание мелочам.

Когда, наконец, Вы доберетесь до столицы Даггерфола, начнется собственно игра. Раскрыть тайну появления призраков — основная цель, хотя Вы можете отложить ее на сколь угодно долгий срок. Но даже прямой путь к этой цели займет у Вас очень много времени. Едва ли не ключевым моментом игры будет общение с буквально тысячами NPC. Это позволит Вам собирать информацию, выполнять работы-миссии и продвигаться по сюжету. В игре значительную роль играет Ваша репутация, так что “непорядочное” поведение не будет забыто и может в дальнейшем создать серьезные проблемы.



Да и вообще, в **Daggerfall** сделано очень много для того, чтобы игровая жизнь была похожей на реальную. Ваш герой, в целом, должен добиться успеха в фантастическом мире, исходя из тех же критериев, какими мы оцениваем успех в мире реальном. А возможностей для борьбы за успех игра предоставляет более, чем достаточно.

Так что, даже после того, как Вы разобрались с проблемой призраков, игра не заканчивается автоматически. Вы можете продолжать “осмотр достопримечательностей” и, скажем, накопив достаточно денег, купить себе остров в качестве загородной резиденции.

Этот короткий рассказ, разумеется, не является полным.

Как-то осталось неупомянутым то, что в игре Вас поджидают более пятидесяти различных типов монстров и игровые сражения нередко будут более, чем горячими. Неупомянута и такие мелкие, но приятные штришки, как смена дня и ночи с правдоподобным движением по небу солнца и двух лун, влияние погодных условий и тому подобное.

В целом, это одна из тех игр, которые могут возродить интерес широкой публики к жанру RPG.





Два игрушечных набора

© Сергей Бодровский, 1996.

Большинство из нас уже стало забывать бывшие ранее весьма популярными так называемые логические игры (не путать с жанром военной стратегии!), то есть компьютерные реализации всем известных настольных игр, таких как шахматы, шашки, нарды, Го, калах и так далее. В этой нише остались практически только самые сильные программы, играющие на мастерском уровне, а все остальные давно канули в небытие. Здесь наглядно сказалась человеческая психология — хотя обычно человек проигрывает и довольно слабым программам, но тем не менее он хочет купить самую сильную из них, даже зная, что он проиграет ей все партии. Ведь даже проигрывать приятнее компьютерному чемпиону мира, чем никому не известной программе.

Другой способ распространения таких игр — объединение их в наборы. И если за одну игру покупатель не хочет выложить 5 долларов, то за пять-семь он с удовольствием платит \$50. Наиболее типичным примером здесь на сегодня может служить пакет **Mind Games Entertainment Pack** фирмы New Game Computing.

В него входят такие игры, как шахматы, чекерс, Го, короткие нарды, Го-моку, реверси, калах и рэндзю. Все они выполнены в прекрасной графике высокого разрешения, с анимацией, удобным интерфейсом (все для Windows-95), и, хотя сила игры не очень высока, но тем не менее большинству из нас программы смогут оказать достойное сопротивление.

Другой набор, создатели которого пошли по немного другому пути — это **Strategy Games of the World** фирмы Edmark.

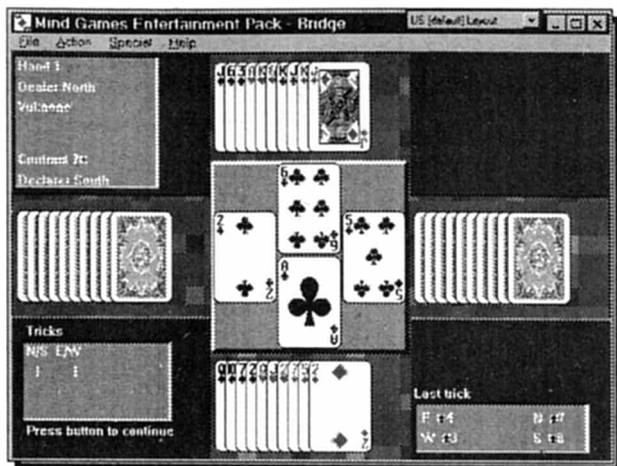
В этот набор входят три игры: калах (манкала), го-моку (пять в ряд) и "9 шашек", модифицированная версия крестиков-ноликов. Этот набор игр

предназначен для детей "младшего-среднего школьного возраста", поэтому все игры сопровождаются приятной анимацией, хотя несколько бедноватой, и музыкальным и голосовым сопровождением.

Каждая из игр имеет три уровня сложности. В калахе, например, Вас сопровождает забавная гиена, которая радостно воет и ехидно смеется при проигрыше партнера, или скулит и недовольно косится на соперника, если камней в Вашем калахе маловато. На каждом из уровней меняется обстановка и внешний вид компьютерного оппонента. На третьих уровнях это обычно какие-то абстрактные сердитые идолы. Детей от игры не оттащить за уши! В "9 шашек" в качестве соперника выступает то крестьянка (совсем тупая, даром что симпатичная), то злой бандит, загораживающий своим локтем полдоски и грозно хмурящийся в Вашу сторону, то какие-то совсем жуткие идолы.

В отношении оформления все мини-игры сделаны отлично и очень наглядно. Кроме того, программа играет даже на "высших" уровнях сложности довольно слабо, допуская очевидные зевки. Это понятно, ведь игровой пакет предназначен для детей, а, кроме того, уже давно в этих играх сильнее компьютерные программы значительно превосходят человека.





Однако реально ослабить игру компьютерной программы ничуть не легче, чем осуществлять процесс ее усиления. Дело в том, что здесь нельзя делать просто случайные ходы, иначе Ваш соперник совсем не будет ассоциироваться с "полуживым" анимированным персонажем, он должен проявлять хотя бы зачатки интеллекта. Например, ослабление шахмат путем подставления ферзя под бой сразу начисто отбивает даже у ребенка желание играть с таким безмозглым оппонентом.

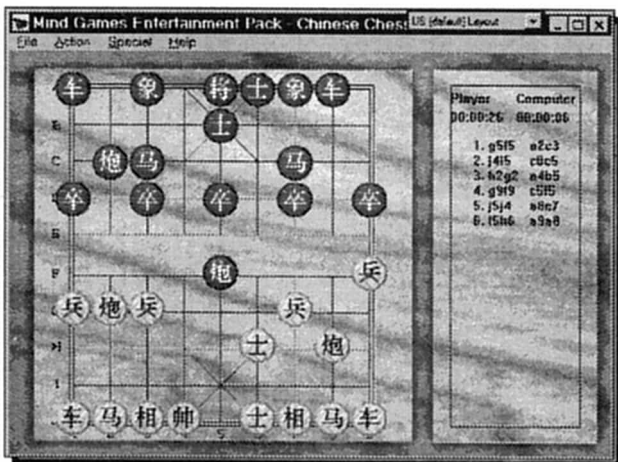
Интересно, что в специальной научной литературе по программированию игр вопросам ослабления силы программ с учетом человеческой психологии с каждым годом отводится все больше и больше статей. С другой стороны, даже на первом уровне (перебор в один полуход) играть в, например, калах уже очень трудно! Я достаточно долго анализировал игру компьютера в этот вариант калаха и пришел к следующим выводам. На первом уровне сложности программа делает ходы почти случайно. "Почти" значит, что после хода программы Вы не можете получить резкого преимущества. Но

периодически, с небольшой вероятностью порядка 10-15 процентов, программа делает сильный ход.

Кроме того, с высокой вероятностью около 70-90 процентов программа защищает свои лунки от простой атаки одним камнем, хотя если есть возможность с Вашей стороны снять группу камней ударом из 8-13 шашек, то компьютер этого обычно "не замечает". На более высоких уровнях величины этих вероятностей несколько меняются в пользу программы.

Вообще подобный подход мне представляется довольно перспективным. С сильным соперником играть иногда интересно, иногда нет, но сильно напрягаться и думать приходится всегда. Когда же победу можно одержать не думая (типа как играть в тетрис "на автомате"), да еще при хорошем музыкальном и анимационном сопровождении, то логические игры в такой реализации должны пережить еще не одно воплощение. Кроме того, подобная ослабленность просто позволяет прилично "набить руку" в самых разных логических играх.

• • • • •





Военные тоже любят компьютерные игры, но не спешат покупать их в магазинах

© Сергей Бодровский, 1996.

В последнее время в сети ИНТЕР-НЕТ появляется все больше и больше открытой информации о современных компьютерных технологиях, используемых сильнейшими армиями мира. Как обстоит дело в России, узнать по неизвестным (или очевидным?) причинам нам с Вами пока не суждено, а вот как обстоит дело в других ВС, мы попробуем выяснить. Вашему вниманию предлагается подборка-переработка соответствующей информации из СЕ-ТИ. Возможно, она представляет интерес для любителей компьютерных сражений.

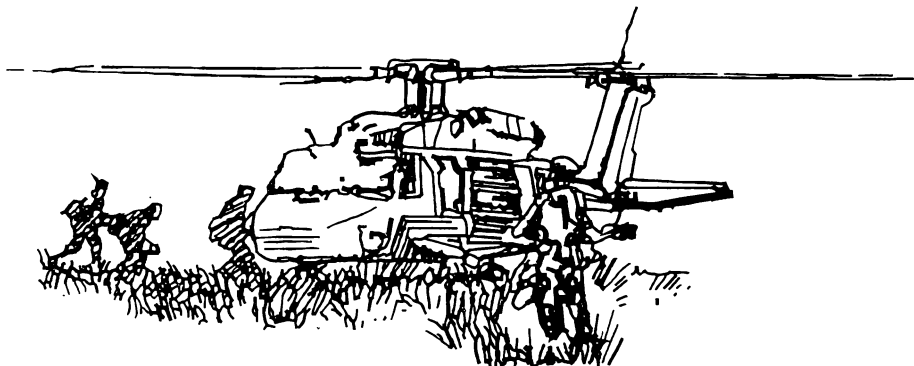
Профессиональные военные компьютерные игры (wargames), где происходит моделирование вооруженного сражения, военные уже давно не считают играми. Для них это обучающие программы, посвященные тому, как выигрывать настоящие войны, используя имеющиеся ресурсы. Конечно, здесь не идет речь о коммерческих играх типа **Command & Conquer**, которые имеют к реальным сражениям такое же отношение, как компьютерная "мышь" к мышке живой. В обыденной жизни все проще и суровее — нет головоломных миссий, взаимодействие между войсками совсем другое. Необходимо, прежде всего, учитывать рельеф местности и каждое сооружение вплоть до одиночного деревца, на котором может засесть снайпер, нет и возможности

сохранения игры и, соответственно, нет права на ошибку.

Основная цель, с которой военные используют wargames — это возможность многократного проведения сражений без пролития человеческой крови. Кроме того, эти игры учат офицеров быстро и правильно реагировать на неожиданные действия своих оппонентов. Изучая игровые результаты, они могут улучшить навыки ведения сражений и использовать эти знания для увеличения вероятности своего выигрыша в реальных конфликтах. Ведь опыт, накопленный Вами в **Dune 2**, прекрасно пригодился в **Warcraft** и **Command & Conquer**, не правда ли?

До 20-го столетия военные игры были сильно упрощены. В основном все сводилось к бросанию кубиков или слишком далеким от действительности игровым системам типа шахмат или Го. Однако, с появлением компьютеров wargames начинают представлять собой чрезвычайно сложные сплетения военных объектов и событий. Современные компьютерные модели сражений, используемые военными в целях обучения, включают в себя имитацию сухо-





путных, воздушных и морских вооруженных сил, взаимодействующих друг с другом на огромных пространствах, что требует очень мощных компьютеров и сложного программного обеспечения для максимально приближенного к жизни моделирования войны.

Один учет рельефа чего стоит! Необходимо просчитывать множество вариантов взаимных контактов для каждой боевой единицы. Еще лет десять назад я видел в учебнике по математике огромную формулу для расчета вероятности обнаружения двумя танками друг друга. В нее входило большое число факторов, вплоть до учета атмосферных условий. А ведь смоделировать туман, распределенный по карте, и способный перемещаться и рассеиваться, не так-то просто.

В 70-х годах каждый из трех независимых видов войск (сухопутные, ВВС, ВМС) представлял замкнутую математическую модель. Они не были объединены в одно целое и, соответственно, не могли функционировать совместно. В известных нам с Вами играх только **Warcraft 2** как-то пытается совместить разные виды войск, причем в очень ограниченном виде, а представьте, насколько сложно учесть в полном имитаторе одни только типы самолетов?!

Начиная с середины 1980-х, когда появились более мощные компьютеры (конечно, не персоналки и даже не майнфреймы, по быстродействию равнявшиеся тогда примерно сегодняшнему Пентиуму/90) и более совершенное программное обеспечение, были созданы продвинутые компьютерные мо-

дели, позволившие более точно описывать вооруженные силы. Современные же модели теперь способны функционировать в тесной связке друг с другом, что позволяет объединять их в одной компьютерной симуляции. И как только появились программы имитации сражений, адекватные возможностям компьютеров, так сразу при Министерствах Обороны наиболее развитых стран стали появляться специализированные отделы для использования обучающих компьютерных моделей.

Сегодня известны несколько программных комплексов, позволяющих описывать военный конфликт масштаба американского штата или европейской страны. Военные специалисты проводят сражения, отдавая подчиненным силам (другим участникам или компьютерным моделям) конкретные приказы. Поддерживается иерархическая система командования, точно-точно, как в жизни. Сами сражения на нижнем уровне разыгрываются в соответствии с детальной информацией о конкретной боевой технике, ее атакующих и защитных характеристиках. Тяжелый танк имеет более высокую вероятность поражения легкого и практически стопроцентную вероятность уничтожения одиночного пехотинца. Хотя, конечно, "система игровых правил" намного сложнее известной нам системы AD&D. Правда, современные модели пока оперируют лишь глобальными объектами на уровне взвода или роты (тоже имеющими свои характеристики боеиспособности) в силу сложности имитации и управления на уровне каждого солдата.



Отличительной особенностью подобных имитаторов является их очень высокая реалистичность, выражающаяся, в первую очередь, в учете максимального количества нюансов функционирования действующих вооруженных сил, начиная от непосредственного участия подразделений в сражении, рельефа местности, погодных условий и кончая организацией снабжения войск. Подобные системы пока еще очень дороги и требуют значительных вычислительных ресурсов, но, тем не менее, они окупают все расходы в сравнении с затратами на проведение настоящих масштабных учений.

В подобных системах, в отличие от их массовых коммерческих аналогов, не поддерживается режим игры с компьютером, когда в качестве одного из участников сражения выступает программа. Это объясняется прежде всего практической невозможностью компьютерной реализации алгоритмов искусственного интеллекта, способных в реальном режиме времени эффективно управлять войсками.

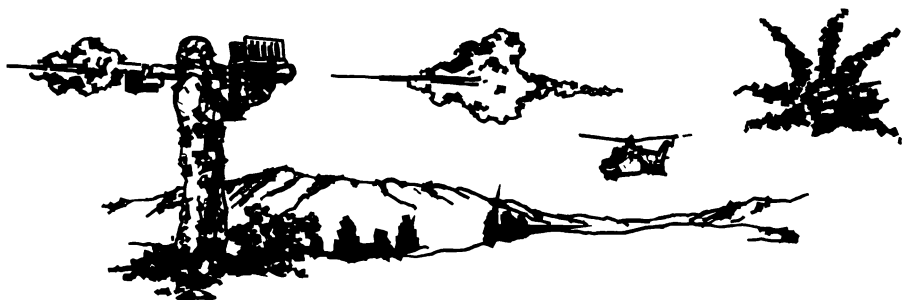
Огромное число вариантов действия множества различных объектов на поле боя не позволяет компьютеру корректно производить даже простой выбор из нескольких альтернатив. Еще более важно, что пока компьютер не в состоянии осуществлять глобальное планирование действий. Игра же с тупым противником и легкий его обыгрыш — слишком опасная штука в мире военных. Профессиональные шахматисты не любят играть с более слабыми соперниками, так как это сказывается на объективной оценке своих способностей и приводит к промахам в турнирных матчах. Тем более опасно полковому командиру переоценить свои

силы. Печально известны заявления наших генералов об одном десантном батальоне, способном одержать победу в локальном конфликте за один час — и чем эти заявления закончились.

В системах, предназначенных для обучения военных, компьютер в качестве оппонента как раз и не нужен. В жизни армиями управляют живые люди, поэтому компьютерное моделирование сражений напоминает обычный режим сетевой игры. Это позволяет разработчикам сконцентрироваться на достижении большего реализма в имитации боевой обстановки, что, в общем-то, представляет чисто техническую задачу. Поэтому без сомнения программные комплексы, позволяющие сражаться друг с другом за виртуальным полем боя любого масштаба, отражающим практически все аспекты современных войн, наверняка появятся в ближайшее время. Только вряд ли они будут изданы в массовых версиях, так как их использование позволит получить существенное стратегическое преимущество перед потенциальным противником. При знании рельефа и расположения вражеских войск легко смоделировать конкретное противостояние армий и "натаскать" своих генералов и полковников на конкретные условия.

Конечно, и нам с Вами было бы неплохо "оттянуться" на подобной игре (проходящей, правда, в реальном времени — час игры как час обычной жизни — все скорости передвижения войск в точности соответствуют их реальным аналогам), и посмотреть, смогут ли наши танки форсировать Рейн и ворваться в Бонн за 24 часа. Однако, пока придется довольствоваться тем, что есть.

• • • • •





Alien Incident

Gametek, 1996

© Георгий Евсеев, 1996.

Рассказывая о новой игре жанра Adventure, зарубежные журналы обычно начинают свои заметки фразой типа: "Эта игра не похожа на весь тот мусор, каким заполнен этот жанр в последнее время". Остается открытым вопрос, откуда же берутся те самые плохие игры, каких вроде бы оказывается так много. Так уж получилось, что игра **Alien Incident** вовсе не претендует на то, чтобы сказать новое слово в жанре. Классический стиль "Point-'n'-Click" уже достаточно хорошо отработан, и с чисто технической точки зрения создание подобной игры не требует сверхусилий. С другой стороны, аудитория уже в значительной степени насытилась подобными играми и требует чего-нибудь новенького.

Сюжет игры не слишком претендует на оригинальность, хотя и не очень избит. Бен (герой игры) в ночь Хеллоуина помогает своему дяде (безумному ученому) привести в действие машину, которая должна создать миниатюрный туннель сквозь пространство и время. Однако, в критический момент в машину бьет молния, в результате чего она приобретает неожиданную мощь и туннель оказывается намного больше, чем ожидалось. Благодаря несчастной случайности, в атмосферу Земли сквозь этот туннель влетает таинственное существо, преследуемое к тому же космическим кораблем инопланетян.

Пришельцы собираются выяснить причину этого происшествия и поэтому отслеживают и похищают профессора, в то время как Бену удается притаиться в углу и избежать их внимания. Теперь перед Вами стоит задача отыскать своего родственника.

Интерфейс игры прост до примитивности. Никаких икон, никаких "интеллектуальных кур-

соров". Все, что есть, — это набор имеющихся предметов и две кнопки мыши. Объекты экрана опознаются при наведении курсора на них, а нажатие кнопки приводит к формированию текстовой командной строки.

Игра идет "всего лишь" в режиме VGA, но графика проработана очень неплохо, а размеры подвижных элементов достаточно велики. Может быть, Вас удивит, что в игре отсутствует оцифрованная речь. Что же это за современный CD-ROM продукт без речи? С другой стороны, в играх жанра Adventure нередко цифровая речь только мешает. Написанный текст воспринимается лучше, нет особой опасности случайно пропустить важную информацию, да и все происходит чуть побыстрее, особенно когда речь идет об "авторских" замечаниях типа: "Вы не можете этого сделать". Короче говоря, это, конечно, не достоинство, но и особым недостатком это нельзя считать.

Головоломки в игре достаточно разумны, логичны и по большей части связаны с развитием сюжета. Некоторым недостатком является отсутствие карты, поскольку многие локации приходится посещать по несколько раз. Особенно интересна подводная зона и, конечно, космический корабль инопланетян.

В целом, получилась довольно стандартная игра жанра, без особых находок. Она вряд ли приведет Вас в особый восторг, но и не слишком разочарует.

• • • • •





Gametek: ЧТО НОВОГО?

© *Георгий Евсеев, 1996.*

Последнее, чем круто прославилась фирма Gametek, это скандал с игрой **Frontier: First Encounters** ("Elite 3"), которая была выпущена с несчитанным числом программистских и сценарных ляпов и создала фирме такую рекламу, на которую она уж никак не рассчитывала. Но с тех пор прошло больше года, Gametek зализала свои раны и планирует в ближайшее время выпустить целую серию игр разных жанров. Эти игры настолько различны, что трудно поверить, что их выпустила одна и та же группа разработчиков (Compro Games).

Первая из этих игр — **Net: Zone** — представляет собой фантастическую адвенчуру в стиле "виртуальной реальности". Вы будете играть роль сына Зе-ла Винтерса, одного из директоров таинственной корпорации CYCORP. Его отец бесследно исчез год назад. Взяв его устройство для входа в виртуальную реальность и "прорубившись" в его персональный интерфейс, Вы обнаруживаете странное сообщение, которое оказывается просьбой о помощи, исходящей непосредственно от пропавшего.

Ваша задача состоит в том, чтобы отыскать банк данных с записью мозга Вашего отца и воссоздать его в виде искусственной формы жизни. Ваши шансы на успех зависят от того, насколько эффективно Вы овладеете не-

простыми виртуальными технологиями. Вам придется управлять фантастическими устройствами, помещенными в четырех областях, соответствующим четырем стихиям.

Игра идет от первого лица, и действие происходит в полностью рендерированных локациях, которые можно полностью исследовать. Герой имеет полную свободу движений (и вращения), а игра носит нелинейный характер и позволяет решать существующие проблемы в различном порядке.

Все головоломки связаны с развитием сюжета игры, благодаря чему продукт должен получиться особенно интересным, но Вам будет очень нелегко добиться успеха.

Вторая игра — **Soul Hunt** — представляет собой необычную смесь жанров. Предполагается, что использование продвинутой технологии позволит обеспечить фотореалистическое воспроизведение окружающего мира. При этом предполагается использовать графику высокого разрешения с применением до 32000 цветов.

Начинается игра с того, что, имея в своем распоряжении только джип и несколько малосущественных предметов, Вы отправляетесь в путешествие с целью разгадать мрачную тайну. Вам "на хвост" садится группа вооруженных преследователей. Они используют более эффективные военные средства, чем Ваш джип, и в их число входят как люди, так и существа потустороннего мира.

Вас ждет около 50 километров пересеченной местности, покрытой дорогами, тропинками и древними руинами, на которых Вы, используя как смекалку, так и грубую силу, должны отделаться от преследователей. Каждый раз, когда Вы уничтожаете преследователя, Вы можете воспользоваться его транспортом, увеличивая свою скорость и огневую мощь.

Первый этап заканчивается, когда Вам удастся добыть магическую карту. С этого момента игра входит в зону влияния жанра RPG. Ваш путь проходит через восемь древних развалин, где Вы отыски-





ваете ответы на загадки и головоломки, возникающие в ходе Вашего путешествия. В каждом из этих мест Вы обнаружите различные подсказки и предметы, которые не только помогают раскрыть тайну, но и увеличивают Вашу боевую мощь.

Это Вам весьма пригодится, поскольку орды монстров будут продолжать преследовать по дороге. Нужные Вам секреты будут раскрываться различными персонажами из прошлого и настоящего по мере решения Вами головоломок в каждой из локаций.

Soul Hunt представляет собой нестандартный замысел, но пока что трудно сказать, каким будет законченный продукт. Может получиться новый вариант игры типа **Cyberia**, а может и что-то оригинальное на стыке нескольких жанров.

Третья игра из тех, что должны появиться в ближайшее время под маркой Gametek — это **Surface Tension**. Действие ее происходит в 2051 году. Земля находится под смертельной угрозой: разрушение среды обитания, загрязнение атмосферы и сокращение озонового слоя привели к тому, что в атмосфере появился смертоносный вирус. Человечество находится на грани вымирания.

Крупная корпорация LYNX имеет силы и средства для того, чтобы спасти ситуацию, но не желает ими делиться

ради сохранения монополии. Герой должен добыть доказательства, которые могли бы позволить возбудить дело против этой корпорации в судебном порядке. Ваша цель — справиться с врагами и преодолеть препятствия на пути из одного игрового мира в другой. Сценарий игры нелинейный, Вам предлагаются миссии, которые Вы можете принимать или отвергать. Однако, Ваш выбор в итоге предопределил результат Ваших действий.

Все шесть игровых миров принадлежат к Солнечной системе, но имеют резко различный ландшафт. Вы будете исследовать Марс, астероид ZX5, спутник Юпитера Ио, спутник Сатурна Мимас, спутник Нептуна Миранду и Землю. Защитные средства LYNX включают в себя истребители, бомбардировщики, средства на воздушной подушке и так далее. Каждое из них может нести на себе разнообразное оружие: пушки, лазеры, ракеты.

С игровой точки зрения Вы получите в свое распоряжение высокотехнологичную трехмерную стрелялку с полноконными возможностями маневра, включающими в себя развороты и петли. Так сказать, нечто среднее между **Comanche** и **Terminal Velocity**, но включающее в себя лучшие свойства и того, и другого.

• • • • •





GALAPAGOS

Anark

© Сергей Симонович, 1996.

Компания Anark — новичок на рынке компьютерных игр. Нам не удалось раскопать ни одной игры, созданной этой фирмой в прошлом. И это не случайно. Компания работает не в области игр. Ее главный интерес — промышленные системы автоматического управления, то есть всевозможные контроллеры.

Контроллеры окружают нас на каждом шагу — они управляют работой стиральной машины, работой всех систем Вашего компьютера, станками с числовым программным управлением и даже целыми промышленными цехами. Создание контроллеров, обладающих искусственным интеллектом — задача чрезвычайно актуальная, и над ней работают в лабораториях всех развитых стран. Однако идея представить новую промышленную технологию в виде увлекательной компьютерной игры приходит в голову не каждому. Фирме Anark такая идея в голову пришла, и скоро мы увидим увлекательную игру.

Суть дела состоит в том, что Anark разработала новый прием реализации искусственного интеллекта — NERM (Non-stationary Entropic Reduction Mapping). С помощью этой технологии можно создавать роботов, способных не только программироваться на конкретную задачу, но и обучаться и переобучаться, а также адаптироваться к изменениям окружающей среды. Для примера компания разработала адаптивного обучаемого робота по имени Мендель и смоделировала жуткую по своим качествам среду, в которой Мендель должен работать. Среда эту назвали Галапагос (считайте, что это совершенно непригодная для человека планета).

Так получилась игра. Ваша задача — провести Менделя по Галапагосу и исследовать этот негос-

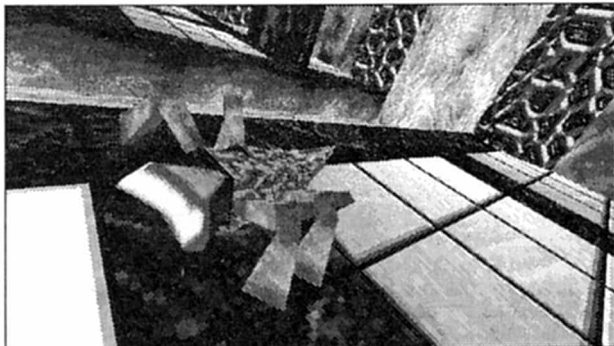
теприимный мир. В Вашем распоряжении все датчики, установленные на роботе (через них он получает информацию из мира), возможность движения с шестью степенями свободы (как в **Descend**) и возможность обучать робота. Выполнять все действия и решать все головоломки, которых очень много, он будет САМ (!). Хорошо это у него получится или не очень, зависит от того, как Вы его обучили.

В принципе, как сообщают, “прогнать” Менделя по планете можно и при не слишком хитрой системе обучения. Но... планета не столь проста. На ней масса головоломок и скрытых за ними недоступных зон. Для того, чтобы он смог в них попасть, Вам придется самому поработать головой над тем, как Менделя обучить.

Как обещают, с графикой и музыкой игры все в порядке, и этим продуктом Anark открывает новый класс игровых программ. Впрочем, для кого-то на Западе может быть это и действительно “новый класс”, мы же уже в 1994 году предсказали появление игр такого направления (см. статью “Пятнадцать лет интерактивности” в **PC-REVIEW №7**, 1994 г.) и даже дали ему название — APG (Adaptive Programming Games — Игры с Адаптивным Программированием). Более того, еще несколько лет назад в России вышла игра “Змеиный Бой” (компания Gamos), в которой уже заложены идеи адаптивного программирования игровых объектов (см. там же).

Как обещают, **Galapagos** выйдет в конце осени — начале зимы.

● ● ● ● ●





PERFECT ASSASSIN

Synthetic Dimensions

© *Георгий Евсеев, 1996.*

Жанр научной фантастики довольно-таки перспективен в плане порождения новых неожиданных сюжетов. Допустимо практически все: любые повороты, любые неожиданности, любые способы изменения сюжетной линии. Какой получится результат, впрочем, сказать заранее трудно. Только увидев итоговое целое, можно дать оценку затраченному труду. Однако, мы знаем удачные применения такого стиля, например, **Fade to Black** или **Bioforge**.

По этому рискованному пути пошли создатели игры **Perfect Assassin**. Вы играете роль Харона, который и является упомянутым в заголовке игры "совершенным" убийцей, которым восхищаются и которого боится вся галактика. Правда, сам он об этом и не подозревает, так как он последний оставшийся в живых представитель человеческой расы, к тому же со стертой памятью. Дальше разворачивается фантастическая история классического типа, которая включает в себя все — от путешествий во времени до неминуемой гибели Вселенной.

Улицы инопланетного города полны опасностей, по ним ходят представители многочисленных страных рас. Разобраться в хитросплетениях интриги будет очень нелегко.

В частности, развертывание сюжета включает в себя неожиданные повороты, базирующиеся на оригинальной системе искусственного интеллекта. Игра динамически порождает три типа персонажей, снабженных дополнительной индивидуальностью.

Первый тип персонажей — "средний человек" (или, точнее, средний инопланетянин), который, как правило, правдиво отвечает на

вопросы, но знает довольно мало полезного.

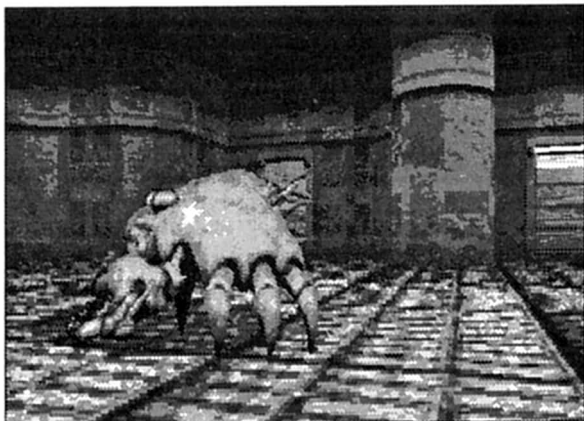
Второй тип чуть умнее и изобретательнее и по-разному реагирует на попытки общения с ним. Кто-то раскрывается под воздействием "мягкого" подхода, другой боится только прямых угроз.

Третий тип наиболее интеллектуален и имеет мотивацию поведения и целевые установки. Эти персонажи наиболее ценны с точки зрения получения информации, но их розыск может оказаться делом нелегким. Кроме того, они могут быть способны видеть скрытый смысл Ваших вопросов или иметь при себе предметы, необходимые для Вашего успеха.

Такой стиль игры стимулирует ее нелинейность и повышает роль авантюрных элементов. Вам придется проявлять хитрость и осторожно планировать свою стратегию. Ну и, конечно, благодаря таким элементам ни один сеанс игры не будет похож на другой и, начиная игру заново, Вам придется с нуля решать большую часть проблем.

С визуальной точки зрения **Perfect Assassin** применяет оригинальное трехмерное окружение, использующее несколько камер. Игра идет в реальном времени, и в Вашем распоряжении оказывается весьма детальный мир. Ваши действия будут сопровождаться впечатляющими, но короткими и не отвлекающими от основного сюжета вставными сценами; решение головоломок и борьба с врагами остается основной частью игры.

• • • • •





Discworld 2

© *Сергей Симонович, 1996.*

Если компьютерные игры когда-то и сделали кого-то мультимиллионером, так Терри Прэтчетт — лучший тому пример. Сегодня это один из самых читаемых писателей в мире, а у себя на родине в Великобритании он входит в десятку богатейших людей, ненамного уступая крупнейшим банкирам и членам королевской фамилии.

Начав пятнадцать лет назад с компьютера VIC 20 (предшественник Commodore 64, то есть самый древний пращур современных "Амиг"), он вскоре "пересел" на ZX-Spectrum и так увлекся компьютерными играми, что вскоре и сам начал кое-что писать. Впрочем, как программист, Прэтчетт не получил известность, зато как сценарист и гейм-дизайнер он в компании с опытными программистами сделал несколько игр для "Спектрума", которые вышли где-то в 84-85 годах и не только были хитами, но еще и дали начинающему автору приличный стартовый капитал. Вы помните **Color of Magic?** Если да, то Вам все уже понятно. Терри Прэтчетт — ее автор. Был еще **Monty on the Run** и другие игры.

С тех пор прошло двенадцать лет, в течение которых Прэтчетт "пересел" на IBM, хотя играми больше не занимался. В конце 80-х IBM PC не была той машиной, для которой стоило разрабатывать игры. Зато она стала тем инструментом, с помощью которого Прэтчетт освоил новую жилу — он стал писать романы.

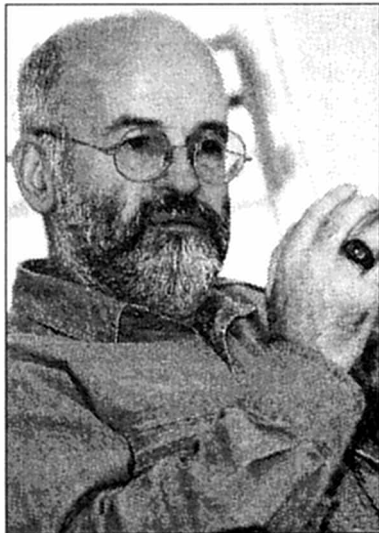
Ему повезло. Он сумел придумать целый мир — Discworld — некоторую фэнтезийную планету, которая летит в космосе, покаясь на четырех слонах, которые в свою очередь топчут гигантскую чере-

паху... в общем, Вы об этом уже слышали. Мирок, прямо скажем, не очень большой, и все его обитатели друг друга хорошо знают. Для такого мира придумать фабулу романа — дело не простое, а Прэтчетт выпустил про него уже более десятка произведений. Он победил великолепным юмором. Это тонкий, добрый, веселый юмор, без тех пошлостей и скабрзностей, которые сегодня потоком льются со страниц журналов и экранов телевизоров. Этот юмор неповторим и, к сожалению, труднопереводим. Наверное поэтому у нас в России пока и нет переводов Терри Прэтчетта.

Первый же роман принес автору всемирную известность, вскоре за ним последовали другие, тиражи его книг быстро перевалили за шесть нулей, деятели телевидения, кино и театров выстроились в очередь за покупкой прав на использование придуманных Прэтчеттом персонажей. В общем, по темпам нарастания успеха Прэтчетт превзошел всех известных сегодня писателей. Менее чем за десять лет он, начав "с нуля", стал одним из богатейших людей мира.

Автор, начавший с компьютерных игр, по-настоящему с ними никогда и не порывал. Терри активно следит за всем, что выходит в этой области, и когда компания Psygnosis вышла с предложением сделать игру на тему его произведений, переговоры не были ни длинными, ни трудными. Прэтчетт сам выступил сценаристом игры, и в прошлом году вышел **Discworld**. Успех был ошеломляющим.

От редакции: в наших журналах мы не описывали эту игру по весьма глупой причине — просто не успели ее купить. Завезенные летом прошлого года в Москву боксы с этой игрой были проданы в мгновение ока. Пока мы думали и собирались, она закончилась в продаже и с тех пор мы не можем ее разы-





скасть. Кстати, многочисленные "пиратские" копии этой игры неработоспособны.

Diskworld стал лучшей адвентурной игрой 95-го года. В ней есть все, что мы любим: очаровательная яркая графика, тотальный характер головоломок, а главное — неповторимый юмор, которым игра далеко обошла самые лучшие юморные игры LucasArts. Игра очень (!) трудна для прохождения и надолго захватывает серьезного любителя жанра.

В то же время, игра не была построена ни по одному из известных произведений Терри Прэтчетта, и это принесло ей дополнительный успех. Миллионы почитателей его романов нашли в ней как бы дополнение к ним, новую встречу с любимыми героями. Ну, а после всего вышесказанного, никого, конечно, не удивит, что на сцену выходит **Discworld 2**.

Новая игра выйдет то ли под названием **Discworld 2: Missing Presumed**, то ли как **Discworld 2: Mortally Bytes**, нам это пока неизвестно. Известно другое — и без того потрясающая графика подверглась огромной переработке, особенно в части анимации. Для этого проекта Psygnosis усадила за работу 50(!!!) высококвалифицированных аниматоров.

Огромен объем диалогов — две тысячи строк. Это, практически целый роман. И все диалоги озвучены лучшими актерами. Нам, в России, конечно, все равно, кто там озвучивал эти диалоги, но на

самом деле привлечение популярнейших комиков британского телевидения и кинематографа говорит о том, что в проект брошены такие деньги, каких в Англии еще никогда в игру не вкладывали (это не Америка). Опять же, как и в предыдущей игре, сценарий и диалоги для нее писал сам Терри Прэтчетт. Это гарантия их точности и аккуратности. И опять же **Discworld 2** не копирует никакую из книг Прэтчетта, а только использует любимых персонажей.

По-прежнему главным героем игры будет несостоявшийся волшебник Rincewind (Ветрогон). В прошлой серии он занимался изгнанием дракона, здесь же ему предстоит работать со Смертью. Смерть — один из любимейших персонажей Прэтчетта, в романах она получается лучше всего.

В новой игре сюжет строится на том, что жизнь забрасывает Смерть на отдаленный континент (за ним угадывается Австралия), где лежа на пляже и потягивая баночное пиво, она понимает, что это гораздо приятнее, чем исполнение скучных ежедневных обязанностей по препровождению в мир иной свежоотшедших душ. Задача пристыдить и вернуть Смерть на место ложиться на плечи Ветрогона.

Ему придется напомнить беглянке о моральных ценностях, о чувстве долга и об ответственности. Да и людям придется кое-что объяснить. Впрочем, они и сами скоро увидят, как плохо без нее могут пойти дела и поймут, как им ее не хватает. Возникающие по ходу развития сюжета хаос и анархия мастерски использованы Прэтчеттом для создания многочисленных юмористических эпизодов и коллизий.

Игра выйдет где-то в начале зимы, и это один из тех немногих случаев, когда за несколько месяцев до выхода уже можно сказать, что это будет шедевр. Мы в редакции не намерены повторять прошлогодною ошибку и приобретем эту игру немедленно после выхода. Все равно на всех не хватит.





Третья серия “Седьмого Гостя”

© Сергей Симонович, 1996.

Сначала был “Седьмой Гость” (**7th Guest**). После его выпуска прошло два года, и сегодня эта программа смотрится уже несколько архаично. Но не надо забывать, что в дни выпуска она имела шумный успех. Во-первых, это была первая игра, имевшая беспрецедентный объем (занимала целых два компакт-диска). А во-вторых, она открыла новый жанр “интерактивного кино”. Впоследствии был **Myst**, и такие игры стали называть “мистоидами”, но в те дни эта игра не вписывалась в известные рамки и знаменовала победу принципа мультимедийности над грабельностью.

Потом был “Одиннадцатый час” (**11th Hour**), который располагался уже не на двух, а на четырех компакт-дисках, но до славы “Седьмого Гостя” так никогда и не добрался.



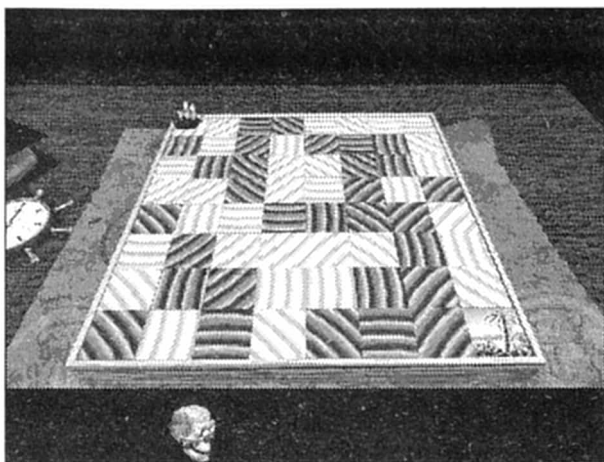
Двумя пальцами, аккуратно, Вы поддеваете левый угол картины. “Я только загляну”, — думаете Вы, но эти размышления прерываются треском падающей рамы. Картина лежит лицом вниз, а в стене виден потайной ход.

Подтянувшись, Вы протискиваетесь в отверстие. Здесь совершенно темно и пробираться приходится ползком. Поверхность хода отделана металлом, который царапает руки и колени. Сухой горячий воздух пахнет пылью. Пылью и... кровью.

Для такой небольшой команды как Trilobyte, выпуск одной крупной игры в год — вполне приличная производительность, и мы давно ждем, чем же порадует фирма своих приверженцев к исходу 96-го. Но вот, наконец, занавес приоткрыт, а из-за него выглядывает очередная “мистоида”. Это программа **Clandestiny**.

У новой игры много похожего с предыдущими выпусками. Она опять-таки построена по принципу увязывания в единое целое большой последовательности видеорядов. Опять-таки местом действия является таинственная усадьба, и опять-таки игра строится на решении логических головоломок в трехмерном графическом окружении. Правда, по-видимому, несколько снизился возрастной уровень игры. Если ее предшественники ориентировались на зрелую публику, то эта игра рассчитана на молодежь.

Герой игры, Эндрю Макфайлз неожиданно узнает, что стал наследником большого и таинственного семейного замка. Вместе со своей невестой Паулой он отправляется в Шотландию посмотреть на обитель предков. Прибыв на место, он знакомится с довольно странными персонажами этой игры. Это дворецкий Мэрфли, миссис Димуитти — кухарка, и некто Фергюс, помощник по хозяйству. Он и в игре будет Вам помощником.



С этого начинается Приключение. Ваша задача — исполнить древнее пророчество, снять смертельное заклятие и познать свою судьбу.

Сюжет развивается в виде последовательности мультиплицированных глав. Новую главу Вы получаете после тщательного исследования очередной области замка и решения всех логических головоломок, с ней связанных. Сценарий к игре писала известная детская писательница Йоханна Н. Малькольм. Он рассчитан на детей старшего школьного возраста и тему игры можно рассматривать как "мягкие ужасы".

Ваша задача — исследовать более двадцати помещений замка. Перемещение между локациями отличается и от **7-th Guest** и **11-th Hour**. Механизм перемещения похож на тот, который был применен в игре **Myst**. Движение стало больше похоже на скольжение вдоль стен — это приятнее.

Интерфейс игры как по внешнему виду, так и по механике управления, взят из "Одиннадцатого часа". Встроенные в игру головоломки разнообразны — от логических задач на перемещение, сочетание и дедукцию (например, "вычисление" нужного слова из

набора подсказок) до логических игр против компьютера. Головоломки изящно проработаны и красиво представлены, но введение логических игр потребовало, соответственно, и введения уровней сложности. Таких уровней три. Самый сложный, "Brave", обеспечивает полноценную игру. Самый простой уровень "Cowardly" рассчитан на детей. На этом уровне головоломки решаются "в один ход".

В зависимости от графического разрешения Вашей машины играть можно в режиме пол-экрана (640X320) или четверть экрана. Видеовставки оцифрованы с очень высоким качеством — Вы можете выбрать 16-битовую или 24-битовую цветовую палитру.



В заключение надо сказать, что производители игры сделали выводы из неудачного маркетинга "Одиннадцатого часа" и многое в программе обещает, что она станет успешной. Кажется, она может стать игрой для семейного отдыха (довольно редкий, но хорошо продаваемый класс игр типа **Torin's Passage**). Игра должна выйти в конце октября.

• • • • •



Pray for Death

Virgin, 1996

© Георгий Евсеев, 1996.

За последнее время появилась нечитанное количество игр-единоборств с видом сбоку. Все они предлагают какую-то бредовую причину для того, чтобы объяснить, почему персонажи решают драться друг с другом, и играющий сразу же забывает о ней, как только игра действительно начинается.

С этой точки зрения создатели **Pray for Death** проявили, пожалуй, наибольшую фантазию. Действие игры происходит в царстве Смерти. Хозяйку владения трудно чем-либо удивить, и поэтому она изнывает со скуки. В связи с чем она и решает устроить турнир бойцов, благо в ее царстве нет недостатка в потенциальных участниках. Победитель вновь получит право на жизнь, а проигравших ждет такая судьба, что лучше бы им вообще не принимать участие в турнире. И вот, десять проклятых душ готовы отстаивать свое право на новую жизнь.

Персонажи взяты из истории, литературы и легенд, и все они "имеют моральное право" принять участие в подобном турнире. Например, собакоголовый египетский бог смерти Анубис или страж

адских врат, разжалованный за драку с дьяволом. Спецудары этих персонажей также имеют связь с их "исторической традицией".

Увы, когда дело доходит до самой игры, становится ясно, что **Pray for Death** не выделяется ничем особенным. Персонажи выглядят наиболее впечатляюще, когда они стоят на месте и ничего не делают. Стоит же им подпрыгнуть или попытаться нанести удар, как ощущение естественности сразу пропадает. Примитивны и практически статические фоновые рисунки. Правда, на некоторых уровнях производит впечатление вода, в которой отражаются персонажи, но это чуть ли не единственное, чем игра может похвалиться.

А символы нанесенных ударов — фиолетовые или оранжевые не то кровь, не то искры, к тому же появляющиеся лишь приблизительно в нужном месте, — это просто позор. Несколько оригинальных режимов боя не могут исправить положение.

В целом, игру можно рекомендовать только фанатикам этого жанра, которые стремятся коллекционировать все, что создается в его рамках. Большинство остальных не найдут в ней ничего особенно оригинального и вдохновляющего, особенно если учесть, что в последнее время пальма первенства переходит к трехмерным или псевдотрехмерным играм-единоборствам.

• • • • •





Realms of the Haunting

Gremlin Interactive

© Георгий Евсеев, 1996.

Атмосферу ужаса компьютерные игры еще не научились как следует передавать. Разумеется, были попытки большей или меньшей степени успешности, но до настоящего успеха еще пока что далеко. В играх типа **7th Guest**, **The Shivers** и тому подобных, к сожалению, настоящий ужас вызывает только чтение их рекламных листов, в красках расписывающих какое впечатление эти игры должны произвести на играющего. Другие игры, в том числе аркадного жанра, действительно, нередко создают игровое **напряжение**, но ужас — это нечто другое.

Очередную попытку добиться успеха в этой области делает фирма Gremlin, предлагая нашему вниманию RPG в стиле ужаса, обещающую, по крайней мере, достичь вершин трехмерной графики и предложить нашему вниманию новый игровой мир. Действие начинается в нашем реальном мире, с того, что герой игры, Адам Рэндалл прибывает на похороны своего отца. Смерть отца произошла при очень подозрительных обстоятельствах и порождает серию кошмарных видений, центром которых является огромный мрачный особняк, о котором Адам ничего не помнит.

Когда же он его отыщет, выяснится, что это дом чародея-француза, магические эксперименты которого привели к тому, что в наш мир проникла орда демонов. Зло, управляющее ими, похитило как тело, так и душу отца Адама и теперь ждет новых жертв.

Когда игра реально начинается, герой начинает исследовать все, что его окружает, в результате чего постепенно выстраивается сю-



жет. Игра, на самом деле, представляет собой смесь жанров, но простейшее ее описание — Adventure от первого лица. Уже первые впечатления способствуют такому восприятию. “Думоподобный” вид легко узнаваем, но игра представляет собой гораздо большее, чем просто стрелялку с элементами ужаса.

В **Realms of the Haunting** решение адвентюрных головоломок играет основную роль в развертывании сюжета игры. В первый момент Вы будете мало что понимать в том, что происходит вокруг Вас, да и потом довольно долго Вы будете обнаруживать больше новых тайн, чем “закрывать” старые. Проблемы, с которыми Вы будете встречаться, будут меняться по мере путешествия с одного эфирного плана на другой (эфирные планы соответствуют, если по-простому, уровням игры).

Что касается боевой части игры, то нас ожидает более двадцати различных монстров, у каждого из которых от 200 до 300 фаз анимации, и порядка 15 различных видов оружия. Техническая доработка продолжается до сих пор, в частности, предполагается введение в игру полностью работающих зеркал в стиле **Duke Nukem 3D**, которые, однако, будут не только радовать глаз играющего, но и иметь значение для сюжета игры.

Кроме того, обещано более двух часов живого видео: съемки заняли около двух месяцев, а готовый материал, который, разумеется, не вошел в игру целиком, составил более 25 часов. Все же, окончательный вывод о качестве продукта можно будет сделать только тогда, когда игра реально выйдет в свет.





Mission Force: CyberStorm

Sierra, 1996

© Георгий Евсеев, 1996.

После двух игр с боевыми роботами из серии EarthSiege фирма Sierra снова возвращается к вторжению Кибридов на Землю, на этот раз в жанре тактовой Wargame. Двуногие чудовища HERC'и, ходившие по текстурированному ландшафту, теперь перенесены на классическую карту, состоящую из шестиугольников, для чисто стратегического решения боевых задач.

Начинаете Вы игру с того, что оказываетесь на базе, расположенной на астероиде, и перед Вами сразу же встают экономические проблемы, связанные с покупкой и ремонтом боевых машин и оружия для них, такого как пушки, лазеры и ракеты. Вам понадобятся деньги ("кредиты"), которые Вы сможете зарабатывать, выполняя миссии. Кроме того, для того чтобы получить доступ к наиболее мощным HERC'am и оружию, Вам надо будет также дослужиться до приличного воинского звания.

Вы, вероятно, знакомы с таким подходом со времен EarthSiege, но CyberStorm вводит еще один новый аспект. Вместо пилотов-людей управлять роботами будут сверхлюди Биодермы: что-то вроде клонов с использованием генетического материала героев прошлых лет. Доступны несколько "моделей", которые могут получить собственные имена и тренироваться для развития восьми разных навыков пилотирования и управления оружием. Раненые Биодермы могут быть подлечены или же напротив "сданы в утиль" для увеличения финансовых резервов.

Собрав удачно укомплектованный отряд (два робота в начале и за двадцать пять позже), Вы можете выбирать из предлагаемого Вам набора миссий. Их можно проходить в любом порядке, но, разумеется, имеет смысл начать с более простых для того, чтобы поднакопить сил, поднять свое звание и приступить к более сложным миссиям в гораздо бо-

лее благоприятных условиях. По крайней мере, последняя миссия настолько сложна, что попытки проскочить подготовительные этапы почти наверняка приведут Вас к поражению в ней. После же успешного ее выполнения Вы отправляетесь воевать в другую звездную систему, а всего в игре их три.

Выполняя миссии, Вы будете воевать на различных планетах (с разной гравитацией, качеством местности и атмосферой). Сами задания включают уничтожение Кибридов, добычу полезных ископаемых, защиту баз и спасение Биодермов. Перемещение и атака противников в бою реализуются очень легко, интерфейс несколько не мешает играющему.

Sierra проявила очень серьезное внимание к деталям: в частности, эффективность атаки зависит и от направления, а защита может быть перерегулирована для прикрытия, скажем, наиболее уязвимых при данной тактической обстановке мест. Пилот может быть ранен, и в этом случае Вы можете применить два различных стимулятора, которые, однако, повышают уровень токсинов.

Вся эта сложность дает большую свободу для разработки нестандартной тактики, реализация которой, благодаря удачному интерфейсу не вызовет у Вас затруднений. Игра явно имеет большое будущее, которое, однако, может быть слегка "подпорчено" общим предпочтением, которое сейчас отдается, главным образом, играм реального времени.

• • • • •





Olympic Games

US Gold, 1996

© Георгий Евсеев, 1996.

Такое событие как Олимпийские игры в Атланте, конечно же, не могло пройти мимо создателей компьютерных игр. Правда, в последнее время спорт в компьютерных играх на 99 процентов представлен игровыми видами спорта и гольфом, но любители игр со стажем наверняка помнят и другие продукты, такие как, например, **Summer Games** и **Winter Games** от той же US Gold.

Те игры славились разрушительным влиянием, какое они оказывали на клавиатуру и джойстики. "Разгон" атлета осуществлялся попеременным нажатием на две клавиши или, соответственно, качанием джойстика из стороны в сторону. Чем более высокой частоты удавалось Вам достигнуть, тем лучше выступал контролируемый Вами атлет. По большому счету, такой подход к интерфейсу был вынужденным, потому что техника движений в любом виде спорта просто не может более-менее четко контролироваться с клавиатуры.

Однако, в данной игре авторы сумели найти несколько более приемлемый с точки зрения целости Вашей клавиатуры подход к управлению. Дело сводится к нажатию клавиш в определенные моменты времени, так чтобы "бегущий" указатель был как можно ближе к предельному значению, но не превосходил его. Впрочем, для ревнителее чистоты жанра есть и возможность переключиться на традиционный способ управления.

Olympic Games включают в себя 15 видов спорта, что значительно больше, чем в большинстве созданных ранее подобных программ. В это число входят девять видов из легкой атлетики, скоростная стрельба из пистолета,

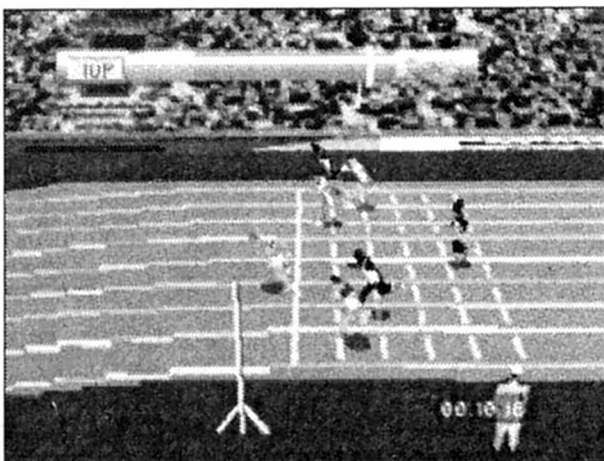
траншейный стенд, стрельба из лука, а также плавание, тяжелая атлетика и фехтование.

Приходится признать, что различные виды спорта реализованы с разной степенью качества. Большая часть видов легкой атлетики не ниже, но и не выше среднего уровня. Бег на 400 метров и плавание несколько выпадают: все сводится к нахождению равновесия между скоростью и утомляемостью. Скоростная стрельба из пистолета реализована примитивно, авторы могли бы пойти на уменьшение уровня реализма, чтобы сделать этот вид поинтереснее.

Стрельба из лука и траншейный стенд, пожалуй, наиболее "технически трудные" виды. Фехтование приобретает особую привлекательность при игре "человек против человека". Очень неплохо реализована и тяжелая атлетика, особенно при игре в классическом "клавиатуробойном" режиме.

В целом играбельность программы неоднородна, хотя с точки зрения внешнего оформления все, конечно же, в порядке. Полигональная графика выглядит слегка грубовато в разрешении 320x200x256, а для более высокого разрешения нужен Пентиум. И, как и большинство современных игр, имеющих такую возможность, **Olympic Games** сильно выигрывают при использовании в соревновательном режиме "человек-против-человека".

• • • • •





Tomb Raiders

Core Design

(выход игры ожидается в конце ноября)

© *Георгий Евсеев, 1996.*

Эта игра представляет собой вторую (по крайней мере, по времени зарождения идеи) попытку реализовать трехмерный вариант "платформ и лестниц". Впрочем, игра, в которой эта идея была заявлена впервые, уже запоздывает по сравнению с **Tomb Raiders**, да и название ее уже что-то трудно припомнить.

Core Design открыто признает, что игра сильно вдохновлена легендарным "Принцем Персии". Вероятно, все согласится, что "Принц" действительно придал новый импульс этому жанру. Герой новой игры, женщина-археолог Лара Крофт будет гораздо более гибкой, чем вышеупомянутый принц, по своим возможностям, а игра будет включать в себя гораздо больше разнообразия, чем стандартные "платформенные" головоломки и отстрел монстров.

Лара нанята мощным синдикатом ради добычи таинственного артефакта под названием Сцион, но вскоре выясняется, что она является пешкой в рамках более крупной игры. Решив взять дело в свои руки, она задумывает сама раскрыть тайну этого артефакта.

В ходе игры Лара способна перепрыгивать через пропасти, повисая при необходимости на краю утеса на кончиках пальцев. Она может карабкаться по камням, даже забираясь на утесы при наличии выступов. Есть и возможности плавания и ныряния. Такой сложный набор возможностей должен подразумевать и непростую механику управления. Однако, авторам игры удалось справиться с этим на удивление

легко, обходясь указанием направления и небольшим набором кнопок. Авторы говорят, что методика управления совершенствовалась по мере создания игры, так что в результате играющий без особых проблем может заставить Лару делать кучу различных вещей.

Еще один важный аспект игры — этой бой. Лара не приспособлена к прямому рукопашному бою, но зато в каждой руке у нее по пистолету. Использована оригинальная механика автоматического прицеливания. У каждого пистолета есть свое "поле зрения" и они частично перекрываются. При наличии врага в "общей зоне" оба пистолета нацеливаются на него, в противном случае у каждого будет своя мишень — ближайшая из доступных. Таким образом Лара будет пробиваться через толпы врагов, преграждающие ей путь: волки, медведи, летучие мыши и даже люди-конкуренты.

Дополнительные боеприпасы и снаряжение, так же как и вспомогательные предметы типа аптечек могут храниться в инвентаре. Там же имеется и автоматическая карта, представляющая исследованное пространство в виде трехмерной проволочной модели, где указаны только уже посещенные комнаты. Эта карта может быть повернута и/или отмасштабирована любым желаемым образом. Всего придется исследовать двенадцать обширных зон, по три в каждом из основных мест: затерянный

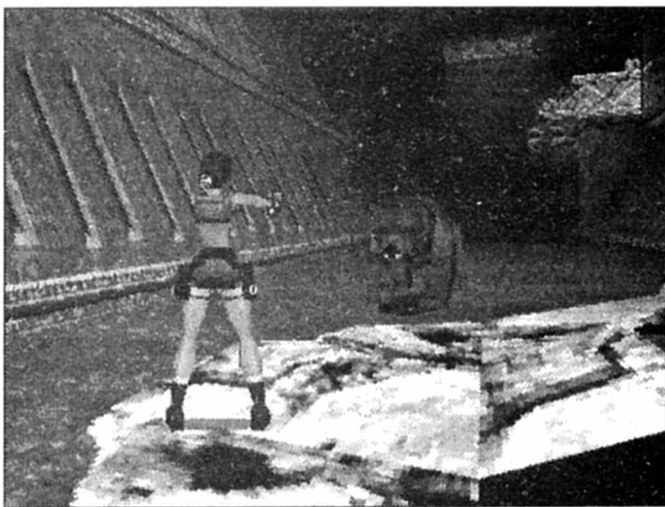




город инков, греко-римский лабиринт, египетская гробница и пирамида атлантов.

О каждой игре говорят подобным образом, но предполагается, что система формирования трехмерного изображения создаст более богатое, чем до сих пор, впечатление. Авторы пытались проявить особое внимание к деталям, так чтобы игровое пространство выглядело особенно реалистично. Гораздо более гибкий, чем в предыдущих играх от Core Design (например, **Firestorm**) механизм, однако, требует Пентиума даже при разрешении 320x200x256, не говоря уже о более высоком (но также поддерживаемом) SVGA-разрешении 640x480x256.

Основное отличие состоит в том, что вместо вида от первого лица, происходит показ происходящего при помощи подвижной камеры, положение которой соответствует движениям героини. Идея состояла в том, чтобы со-

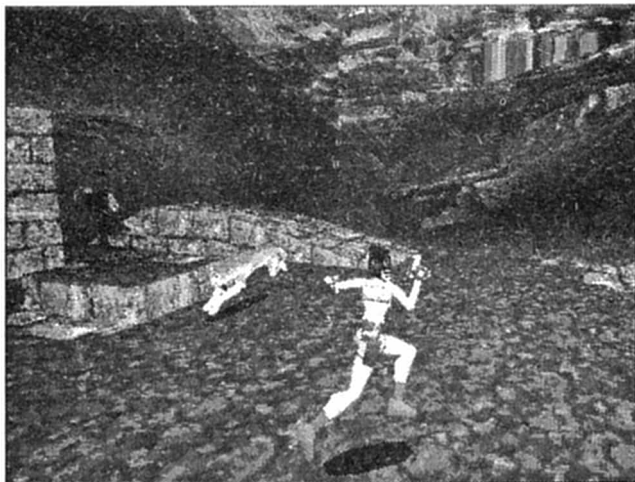


хранить "эффект фильма", когда героиня также находится на экране, не ограничивая полную свободу движения персонажа, впервые достигнутую в **Ultima Underworld**.

Однако, при этом все недостатки и несовершенства в движениях героини сразу станут заметны. Поэтому анимация фигуры Лары использует более 2000 кадров и сделана настолько аккуратно, что создается впечатление использования видео. Однако, это не так. Авторы говорят, что при исполь-

зовании видео сопряжение различных анимаций требует колоссальных затрат труда и все равно местами остаются шероховатости, например, "перескоки" положения ступней и тому подобное.

В результате, мы должны будем увидеть наиболее гладкое движение персонажа за всю историю компьютерных игр. Можно предполагать, что эта игра окажет серьезное влияние на будущее всего жанра 3D-Action.





TRACER™

7th Level, 1996

© Георгий Евсеев, 1996.

Жанр компьютерных головоломок обычно продвигается вперед маленькими открытиями, которые могут прожить свою жизнь в рамках одной игры и редко вызывают поток подражаний, чем могут похвастаться, скажем, Тетрис или "Лемминги". К сожалению, многих подобных открытий не хватает даже на одну игру и они остаются в памяти чем-то вроде курьезного музейного экспоната, к которому нет особого смысла возвращаться.

Фирма 7th Level образовалась недавно, но, на мой взгляд, уже зарекомендовала себя не с самой лучшей стороны использованием вторичных решений и ориентацией на неразборчивого пользователя, который прельщается красивой обложкой. Такое сочетание идеи и фирмы-производителя ведет к перспективе создания посредственной игры, как оно, в принципе, и получилось.

В игре **Tracer** вроде бы речь идет о решении головоломок в рамках "виртуального пространства" и реального времени. Герой — наемный хакер (Вы выбираете одного из четырех практически неотличимых друг от друга персонажей), который должен добраться до выхода с уровня, строя мостики из цветных плиток по принципу домино. На более сложных уровнях появляются дополнительные особенности, такие как рычаги-переключатели, кодовые плитки, лифты, телепортаторы и так далее.

На словах идея кажется интересной, однако при столкновении с грубой реальностью ее реализация фирмой 7th Level оказывается очень слабой. Во-первых, хакера в виртуальном пространстве по пятам преследует вирус, постепенно уничтожая выстроенные ранее мостики. Во-вторых, карта уровня или хотя бы его исследованной части отсутствует. Сочетание этих двух условий приводит к тому, что говорить о продуманной стратегии прохождения уровня просто не приходится. Вы будете вынуждены решать локальные задачи, надеясь,

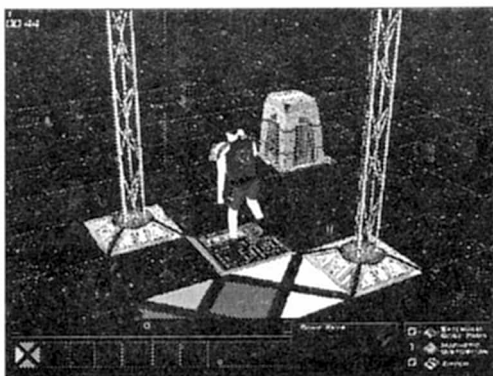
что не успеете погибнуть до того момента, когда "кривая" вывезет Вас туда, куда надо. К тому же, аккуратное управление цветными плитками практически не требуется и Вы обычно способны добраться до нужной точки, кладя первую попавшуюся плитку, имеющую нужный Вам цвет.

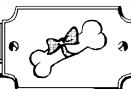
Внешний вид игры никак не соответствует 1996 году. Главный персонаж, судя по всему, создан с использованием видеосъемки живого человека, но качество его движения все равно оставляет желать много лучшего. Сам уровень изображен в виде очень грубой "проволочной" модели, и кажется, что он только что сошел с экрана какого-то восьмимбитного компьютера. Почему при этом игра обязательно требует Пентиума и не самого медленного, остается загадкой.

К положительной стороне игры можно отнести наличие диалогового руководства по прохождению четырех тренировочных уровней, которое позволяет ознакомиться с основными "агрегатами" и встроенного редактора для создания новых уровней.

В целом, **Tracer** обладает определенной привлекательностью и наверняка вызовет серьезные сложности по его прохождению. Однако, решение чаще всего находится методом проб и ошибок, и нельзя говорить ни о глубокой стратегии прохождения каждого уровня и ни о привлекательности трехмерной аркадной игры. В целом, Вас поджидает разочарование, а **Tracer**, вероятно, вскоре займет свое место среди прочих неудач жанра головоломок.

• • • • •





Chessmaster 5000

Mindscape, 1996

© Тедриг Евсеев, 1996.

Шахматы остаются и, вероятно, еще надолго останутся самой популярной из логических игр, будь то они сами по себе или их компьютерная реализация. С другой стороны, если спросить случайного человека о том, какая из шахматных программ ему известна, то очень вероятен ответ **Chessmaster**. И, действительно, со времен первого выхода этой игры в свет прошло уже десять лет и **ChessMaster 5000** призван достойно отметить эту годовщину.

Для тех, кто не очень хорошо знаком с разнообразными компьютерными шахматами, напомним, что вся серия **Chessmaster** ориентирована на человека, играющего чуть ниже "среднего" уровня, но и не новичка в шахматах. Впрочем, новичок тоже может найти там немало интересного, в то время как для "профессионала" уровень игры этой программы оставляет желать лучшего. Этот уровень оставался примерно одинаковым от версии к версии.

Возникает вопрос: что же нового появляется в новой версии? Во-первых, весь интеллектуальный механизм был полностью переработан так, чтобы максимально использовать 32-битный режим Пентиума. Утверждается, что достигнут беспрецедентный уровень интеллекта для неспециализированного компьютера. Другие добавления менее масштабны, но могут оказаться не менее существенными. Значительно увеличен объем дебютного справочника. Компьютерный игрок способен подстраиваться под Ваш стиль

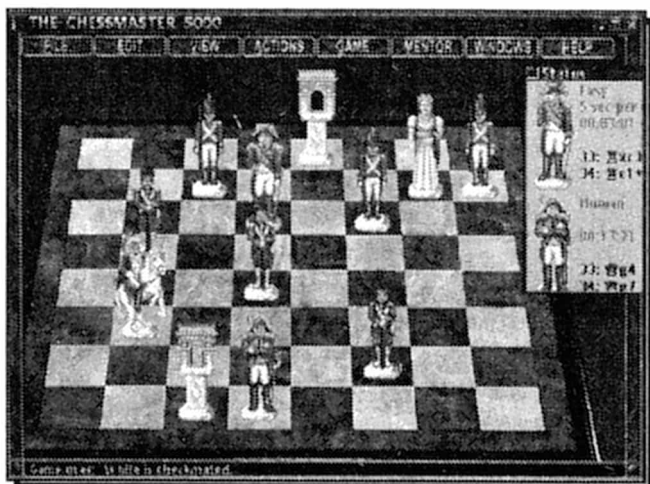
игры или моделировать стиль реальных гроссмейстеров.

Продукт содержит восемь уровней сложности, словарь, базу данных, включающую свыше двадцати семи тысяч партий, порядка двадцати руководств различного уровня. Другие дополнительные возможности включают в себя возможности получения совета по ходу игры, доступ к списку возможных ходов со стратегическими комментариями, базу шахматных композиций для решения (около пятидесяти; снабжены комментарием-подсказкой).

С внешней стороны и к прошлым версиям программы было трудно придраться, но здесь уровень презентации поднялся еще выше. Вы можете открыть желаемое Вами число различных информационных окон, которые могут содержать все, что только может понадобиться. Новая версия включает в себя десять новых видов комплектов фигур (общее число достигает 23), которые могут быть помещены на разнообразные доски, как трехмерные, так и двумерные.

В целом, **Chessmaster 5000** обладает практически всеми чертами, какие только могут понадобиться бытовой шахматной программе. Новый искусственный интеллект, вероятно, позволит Вам как бы иметь дома персонального тренера и набор партнеров мирового уровня для игры.

• • • • •





Недавно нам довелось заглянуть на кухню творческой лаборатории из Новосибирска — Chipsoft Generative Lab и пошарить, нет ли в их кастрюльке чего-нибудь вкусенького.

Группа была создана еще в 1992 году при Новосибирском Государственном Университете и пробовала себя в разных направлениях — в компьютерной графике, моделировании, игровых и обучающих программах — в общем, прошла тот длинный и трудный путь, которого не миновала ни одна российская команда программистов.



Адрес для контакта:

WWW: <http://isis.nsu.ru/chipsoft>

Многого, конечно, в чужих кастрюлях не найдешь, но кое-что любопытное попасться может, и прежде всего нас привлек солидный пакет документации к новой, готовящейся игре **The Art of Ruling**. Правда, сама игра еще не вышла, но с графической и сценарной компонентой уже познакомиться можно, а они производят благоприятное впечатление. У этой группы определенно есть творческие крылья, и если их не подрежут маркетингово-финансовые проблемы, то скоро на наши компьютеры встанет увлекательная стратегическая игра...

i-Press

The Art of Ruling

Лебедь против ворона

Предыстория



В бескрайних просторах синего моря лежит прекрасный остров. В центре острова возвышаются синие горы, покрытые густыми лесами, полными дичи. С гор бегут полноводные реки кристально чистой воды. Они протекают через прекрасные равнины, зеленющие под жарким летним солнцем. Такова страна Свандия, и населяет ее гордый и сильный народ, называющий себя сванами. Они стройны и широкоплечи, светловолосы и голубоглазы, смелы и добры. На просторных равнинах своего острова они сеют пшеницу и выпасают огромные стада коров. Из могучих стволов деревьев строят крепкие дома и быстрые ладьи, в которых странствуют по бескрайним просторам океана. В горных рудниках добывают руды различных металлов, выплавляют сталь, а искусные кузнецы изготавливают острые мечи и украшения, радующие глаз прекрасных сванов.



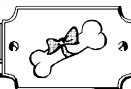
На берегу синего моря в устье реки стоит столица островного государства сванов — Аринград. Его широкие улицы вымощены камнем, а вдоль них протянулись бесконечные ряды мелких лавочек и

мастерских. В центре города находится огромная базарная площадь, на которой всегда полно народу, и куда стекаются многочисленные товары со всех концов острова.

А недалеко от площади высится княжеский дворец из резного дерева. Там живет мудрый и справедливый правитель острова — князь Сансвэн.



Так государство цвело и развивалось, но с некоторых пор, из горных районов стали поступать тревожные слухи, будто просыпается в толще гор какая-то могучая древняя сила, будто гудит она внутри и просится наружу. И закрался в людские души страх, стало



им казаться, будто Боги осуждают их и они с опаской стали каждый день глядеть на горы. И однажды утром увидели они легкое облачко дыма, струящееся над самой высокой горой. Тогда приказал Светлый Князь Сансвэн брать с собой самое ценное и садится на ладью, чтобы скорее покинуть ставший опасным остров. Послушали его жители Свандии, собрались на ладьи и отчалили от родного острова. И как только последняя ладья отошла от причала, раздался ужасный грохот, и весь остров в миг окутало серое облако дыма, а вслед за этим огромные волны обрушились на удаляющиеся от острова ладьи и потопили многие из них. А на следующее утро, когда встало солнце и дым рассеялся, не увидел Князь и остальные сваны своего острова.

И ничего не оставалось несчастным, кроме как плыть неизвестно куда на поиски новой родины. Много дней и ночей скитались утомленные странники по бескрайней водяной пустыне и вот уже совсем перестали надеяться, потому что еда и питье неумолимо кончались и грозили им смертью от голода и жажды, как вдруг однажды на горизонте показалась чуть заметная полоска земли. В безмерной радости направили они туда свои корабли. Постепенно долгожданная земля становилась все ближе и ближе, вот уже стали видны зеленые берега, деревья вдаль и горная цепь на горизонте, за которую уже садилось оранжевое солнце, как вдруг послышался глухой удар, корабль князя вздрогнул и покосился, то же случилось и с другими. Отвлеченные видом долгожданной земли, моряки не заметили рифы. Но земля была уже совсем бли-

зко и люди переправились на берег вплавь, а потом перевезли и все многочисленные пожитки. На новую землю опустилась темная теплая ночь, и сваны, утомленные долгими скитаниями, с радостью заснули на вновь обретенной твердой земле.

Лег отдохнуть и князь. И привиделось ему: на террасе каменного замка у моря, освещенного лунным светом, стоит мужчина с жезлом в руке. На его плече сидит нахохлившийся ворон. На мужчине черный плащ с темно-синем подбоем. Его темные, как ночь, волосы и борода развеваются ветром. Темно синие глаза недобро глядят из под густых бровей. Он, слегка улыбаясь, говорит: "Добро пожаловать на мой остров, дорогие гости! Я всегда рад гостям, но вы прибыли сюда без спросу. Все кто живет на этом острове платит дань мне — Равенору. Вас пока мало, да и взять с вас нечего. Я приду к вам через год и возьму с вас дань — 1000 золотых монет. И так будет каждый год, ха-ха-ха, вы теперь в моей власти. Помните о Хозяине Острова — Равеноре!"



Задание игры

Вы управляете народом сванов от имени Князя Сансвэна. Ваша первая задача — найти место для первого города и построить его, используя те строительные материалы, которые у вас есть. Дальше вам надо развивать столицу и строить другие города. При этом вы можете использовать привезенные с собой войска и строительные





бригады либо создавать новые в ваших городах. Рядом с городами вы можете строить фермы, шахты и лесопилки, а в городах основывать различные мастерские. Также в городах вы должны строить бараки — здания, в которых обучаются и живут ваши воины.

Исследуя местность, вы встретите другие народы, населяющие страну. С ними можно вести переговоры, в результате которых вы будете обмениваться товарами, науками и войсками, а также узнавать полезные сведения о местности и других народах. Также с ними можно воевать, захватывать их города и облагать их данью. Но бывает выгоднее найти среди них надежных военных и торговых союзников.

Главной целью данного сценария является освобождение из под гнета Равенора себя и остальных племен, поиск его столицы и ее захват. Если вам это не удалось, то он, возмущенный вашим неповиновением, захватывает вашу страну и уводит в рабство ее жителей.



Викториада



Сценарий 2

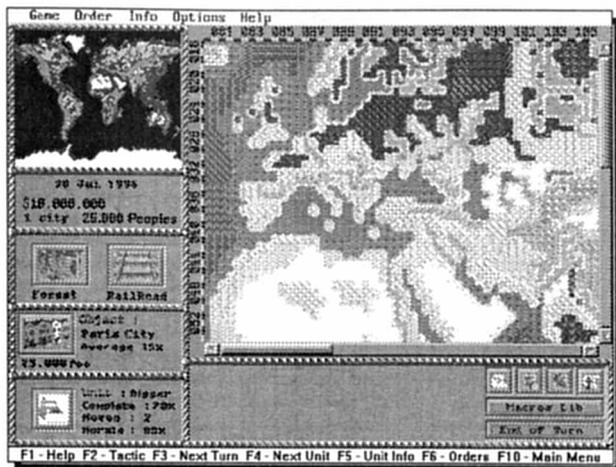
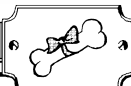
На планете ощущается нехватка ресурсов. Для продолжения существования какой-либо из наций ей необходимо восполнить этот пробел. Существуют два метода: договоренность или война. Северные нации менее сговорчивы, но более сильны, хотя их и немного. На их территориях остается сравнительно больше ресурсов, которые, однако, тоже кончаются. Существует также Неизведанность — хмурая и неприветли-



вая область на Востоке, о которой ходят самые противоречивые слухи, один из которых — большое количество ресурсов. К сожалению, проверить эти слухи не удалось, т.к. поисковые отряды, которые посылались на разведку ресурсов, либо возвращались ни с чем, либо совсем не возвращались. После очередного исчезновения экспедиции стало ясно, что Неизвестность для кого-то уже таковой не является, потому что этот кто-то расположился именно в ней и тщательно охраняет ее тайны. Договориться с обитателем Неизвестности, либо покончить с ним — стало вопросом жизни и смерти для всех наций.

Южане достаточно общительны, легко идут на контакт. Велики числом, хотя и менее сильны, нежели северяне. В Неизведанности, по слухам, сохранились значительные запасы ресурсов, которых (опять же по слухам) хватит на всех на протяжении большого периода времени. Каждая нация стремится первой добраться до этих ресурсов, дабы установить над ними контроль. Игра заканчивается, если что один из игроков открывает все источники ресурсов либо уничтожает их, либо — остается только одна коалиция (которая, кстати, может быть и единичной, т.е. состоять лишь из одного участника).





Краткий перечень военных подразделений, используемых в данном сценарии.

1. Пехота. Служит как дополнение к танковым и артиллерийским войскам.

2. Танковые войска. Основная наступательная сила на суше.

3. Артиллерия. Используется в основном для артподготовки перед сражением.

4. Бомбардировщики. Имеют то же назначение, что и артиллерия.

5. Истребители. Используются для отражения воздушных атак противника.

6. Крейсера. Служат в качестве прикрытия для сухопутных операций и надводных атак против кораблей противника.

7. Подводные лодки.

8. Малотоннажные катера. Борются против подлодок и служат для усиления наступательных операций крейсеров.

Каждая боевая единица имеет свои конкретные данные о наличии брони, двигателя, топлива, вооружения. Они могут не отражаться в пользовательском интерфейсе, но должны обязательно учитываться при производстве этих войсковых единиц.



С самого начала



Сценарий 3

После некоторого периода развития диких племен часть из них образовала первые поселения. Находились они на достаточно низком уровне. Но со временем овладевали новыми знаниями и расширяли владения. Иногда они вели разрушительные войны, а иногда заключали мир, торговали и обменивались знаниями.

Задача играющего — встав во главе одного из государств, не дать раз-

рушиться собственной цивилизации, развить ее до достаточного научно-технического уровня и, по возможности, занять доминирующее положение среди прочих цивилизаций.

Игра проводится на карте Земли с использованием реальных имен и технологий...



На этом записки нашего наблюдателя обрываются. Пришла хозяйка и по кастрюлькам лазить стало неудобно. Что ж, подождем, пока новое блюдо вынесут к столу.





Теория игрового дизайна

От редакции

Эта книга СВОБОДНО "опубликована" в сети ИНТЕРНЕТ. В ней рассмотрены и кратко проанализированы практически все нюансы, с которыми в той или иной степени сталкиваются разработчики в процессе создания игровых программ. Автор, имеющий богатый опыт в программировании игр, постарался охватить в первую очередь то, что относится к первому этапу — проектированию. Получилось у него это, может быть, немного сухо, но зато достаточно подробно для того, чтобы понять ключевые моменты.

Теория проектирования игр до сих пор не вышла из разряда "ноу-хау". Все, конечно, понимают, что в каждой фирме, индустриально работающей в этом секторе программного обеспечения, есть свои теории и свои концепции. Такие люди как Сид Мейер (*Civilization, Colonization, Magic the Gathering...*) могли бы многое рассказать о своей работе, но они предпочитают продавать свои продукты, а не свои идеи. И мы не скоро дождемся появления многочисленных публикаций на эту тему в открытой печати.

Предлагаемая сегодня работа является одной из первых попыток систематизации накопленного опыта и мы полагаем, что в таком качестве она будет интересна всем, кто следит за разработкой новых компьютерных программ. Понимая, что не все наши читатели пока имеют доступ к ИНТЕРНЕТ и, учитывая СВОБОДНЫЙ характер распространения книги, в этом и ближайших выпусках (с продолжением) мы даем ее адаптированный перевод.

А если Вы не принимаете никакого участия в разработке компьютерных игр, а относитесь к ним только как потребитель, попробуйте сравнить свою последнюю игру с теми принципами, которые здесь описаны. Вы откроете в ней много нового и интересного, но что по началу могли не обратить внимания.

Содержание

Введение

1. Глобальное проектирование игры.
2. Локальное проектирование игры.
3. Поведение объектов.
4. Психология игры.
5. Реализация.
6. Выводы.

© *SymbolicSoft* 1996.

© *Перевод и адаптация,*
Сергей Бодровский, 1996.

© *Редактирование, i-Пресс, 1996.*

Введение

Мне, как проектировщику игр, постоянно приходится улучшить свое понимание этого предмета. Иногда мне казалось, что я разрабатывал игры подобно случайному генератору чисел, выдающему некоторое количество идей, которые вроде бы должны сработать. Чтобы уйти от этого наваждения, я решил попробовать систематизировать основные принципы проектирования игры, чтобы помочь и себе и другим разработчикам.

После того, как была написана эта книга, мне действительно стало легче. Я получил как бы инструмент, который позволяет критически анализировать новые идеи. Конечно, сами идеи мне по-прежнему приходится придумывать самому, но, по крайней мере, с помощью этой книги я теперь всегда могу проверять их перспективность и оценивать результаты того, что уже сделано.

1. Глобальное проектирование игры

1.1. Структура игры

Линейная структура

Обычно в такой структуре исполняются игры жанра **action**: "Платформы и лестницы" (*Earthworm Jim*), а также игры типа интерактивных фильмов (*Phantasmagoria*).

Плюсы линейной структуры:

Позволяет ясно излагать игровые события при проектировании и легко развивать последовательность действий при эксплуатации. Очень легка в тестировании. Позволяет ставить перед игроком конкретные цели типа "сделайте это сейчас". Люди быстрее



втягиваются в такую игру благодаря богатому опыту, основанному на простеньких старых играх с линейными структурами типа **Space Invaders** или **Galaxians**.

Минусы:

Ограничения в интерактивности. Игрок не может реально влиять на развитие игры, он может только обнаруживать готовые развилки, “плывет по течению”, в результате чего снижается интерес. Именно здесь надо постараться добиться оптимального уровня интерактивности.

Уровень **ReplayValue** (интерес повторных сеансов) очень низкий. Развитие игры значительно зависит от сценариста. Если связи между локациями плохо продуманы, то может возникнуть ситуация, когда игрок оказывается заблокированным в некоторой точке и не может продолжить игру (игра закрывается).

Сильноветвящаяся структура

Эта структура типична для игр жанра Adventure со множеством приключенческих элементов, в которой цель может быть достигнута прохождением по различным цепочкам. Некоторые локальные этапы могут быть завершены в произвольном порядке, но должны быть пройдены все локации на текущем этапе, чтобы перейти к следующему глобальному этапу. Начало игры линейное, затем начинается ветвление, и правильный подбор головоломок может привести к оптимальной сходимости всех путей (например, к двери, которая нуждается в двух ключах).

Плюсы:

Позволяет проявлять творческий подход к разработке сценария игры. Играющий может “попробовать” действие множества игровых объектов. Большая степень имитации реального мира, где могут быть исследованы различные объекты.

Минусы:

Игра сложна в проектировании. Слишком большое количество одно-

временных возможностей может излишне путать игрока.

Хаб-Структура

Термин **Хаб** происходит от сетевого понятия, когда из одного главного устройства (концентратора) выходит несколько линий связи. В этой структуре нередко разрабатываются ролевые игры (**Might & Magic**).

Каждая из отдельных ветвей полностью независима от других и имеет ясно определенную задачу. Игрок может возвращаться из ветвей в центральную структуру, возможно с новыми предметами (флажками состояний) и переходить в другие ветви в уже как бы новом качестве.

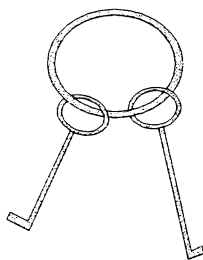
Пример — область с большим количеством зданий. Каждое здание — отдельное приключение, не связанное с другими. Соответственно, здания могут быть исследованы в любом порядке. Это своего рода противоположность сильноветвящейся структуре, так как в данном случае игра представляется в виде линейного набора малых приключений, правда, порядок их не принципиален. Хотя могут быть задачи типа “взять ключ из здания А, пойти в здание Б, открыть там ключом дверь, взять жезл и вернуться в здание А”.

Игры с многократным прохождением

Игра с многократными прохождениями значительно более трудна, и большинство авторов настороженно относятся к этому подходу. Интересный пример — программа **Discworld**, в которой в одних и тех же локациях, но в разное время можно решать разные головоломки. Однако можно вспомнить головоломки, в которых решение может существовать в нескольких видах. С точки зрения играющего это несколько непривычно, так как сбивает его с простого линейного процесса решения — поиска решения к единственной проблеме, но зато сильно подогревает интерес к игре.

Минусы:

Очень большие требования к ресурсам. Возможно, игрок будет искать и удовлетворится только одним окончани-





ем. Трудно управлять объектами и создавать хорошую игровую структуру.

Плюсы:

Такая структура дает игроку максимальную свободу действий. Может получиться интересный сценарий для игр, где сюжет не управляется свершением событий. Возможно, такие игры станут более популярными в будущем, когда появятся хорошие алгоритмы искусственного интеллекта, и сюжет сможет меняться динамически, в зависимости от поведения игрока.

1.2. Сюжет

Начальная установка

Это первый этап, на котором исполняется описание общей обстановки, формулируется глобальная проблема, указывается на степень безотлагательности действий. В общем, ставится цель.

Конфликт

На этом этапе формулируется описание конфликта, определяются основные препятствия для главного героя. Здесь же рассматриваются возможные конфликты с другими персонажами, оценивается степень важности и опасности.

Кризис

Описываются главные события, которые выставляют конфликт в драматическом свете. После этого игрок должен начать действовать.

Решение

Проверка на разрешение конфликта, после чего изменяются (и улучшаются) параметры героя. Если все прошло удачно, играющий должен получить соответствующую информацию.

Правдоподобность

Главное, на что следует обратить внимание при разработке сюжета — это реалистичность персонажей. Высшая степень правдоподобности — та, которая вызывает скрытые побуждения. Пример: начальный ролик дает Вам возможность почувствовать себя в роли наемного убийцы.

Развитие героя

Если персонаж по ходу игры может улучшать свои параметры (личные качества), это вызывает сходные эмоциональные реакции у игрока. Если миссии по ходу игры становятся более трудными, то и вознаграждение соответственно должно увеличиваться. Но и нельзя делать первый уровень СЛИШКОМ легким, а последний СЛИШКОМ сложным.

Начальный, конечный и промежуточные ролики

Если делаются вставные кинофильмы, то желательно, чтобы в них была интерактивность (*Indiana Jones & the Fate of Atlantis*). Необходимо предусмотреть несколько тональностей, в зависимости от того, как развивается сюжет. Неплохо добавить возможность диалогов.

Игровые переплетения

Обычно это достигается тем, что найденные по сюжету объекты могут содержать информацию о других объектах. Здесь возможно как прямое указание, так и косвенное. Найденная информация может содержать подсказки о способах перемещения в другие локации. Те же сведения можно получить и в диалогах с другими персонажами.

Тематическое содержание и контекст

Помимо разработки основной структуры игры и соответствующего ей сюжета, надо обращать внимание еще и на смысловое содержание. Оно может быть историческим, идеологическим, мифологизированным и т.п. Примеры:

World War 2, Cyberpunk.

1.3. Мотивация

При разработке сценария новой игры следует обязательно обратить внимание на вопросы, связанные с мотивацией действий Героя. Это важно и само по себе и с точки зрения соблюдения принципа правдоподобности.





Первичная мотивация

К ней относится опора сюжета/сценария на удовлетворение врожденных инстинктов:

Истощение — Питание (еда, питье, дыхание)

Боль — Комфорт (ущерб, чувство горячего/холодного, влажного/сухого).

Риск — Безопасность (качество укрытия, расстояние до противника, опасность ситуации).

Сексуальные мотивы (привлекательность, отвращение).

Вторичная мотивация

Вторичная мотивация рассматривается только тогда, когда удовлетворены первичные мотивации:

Мука — Удовольствие.

Стеснение — Гордость.

Мотивационные стимулы

Используйте два стимулирующих направления (метод кнута и пряника), чтобы создать реальное давление на игрока, и далее постоянно его наращивайте!

Угроза со стороны врага = "кнут".

Вознаграждение или близость цели = "пряник".

Уже во вступлении можно стимулировать героя. Он должен представлять и возможность риска и размер вознаграждения, причем и тот и другой мотив должны нарастать при переходе от уровня к уровню (от миссии к миссии), хотя не всегда в конце уровня вознаграждение должно быть сто процентным.

Изыскивайте новые (иные) "варианты кнута и пряника".

Уходит время, отпущенное на уровень = "кнут"

Ожидание прибытия подкрепления = "пряник"

1.4. Персонажи

Базовые персонажи

С ними, как правило, все просто, хотя и в этой области иногда происходит открытия. Обычно же:

"Хороший парень" — Вы.

Главный враг — "плохой парень".

Друг — помогает во многих ситуациях.

Жертва — бывает необходима, но только как цель игры (чтобы спасти).

Второстепенные персонажи

Применяются, как правило, в играх жанра Adventure и в ролевых играх (RPG). Выполняют следующие основные функции:

Объясняют игроку текущую ситуацию.

Проводники поставляют подсказки.

Враги всех типов нападают на героя и ослабляют его.

Друзья сообщают ключевую информацию.

Врачи, лекари, священники восстанавливают силы и исцеляют от ран.

Многокритериальный главный герой

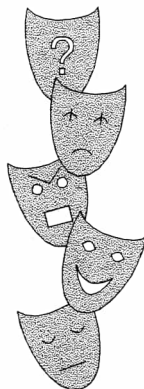
Это наиболее интересный персонаж, характерный, как правило, для ролевых игр. На него распространяются следующие принципы:

- главный герой может быть не всегда справедливым;
- он должен иметь различные сильные и слабые стороны;
- такие параметры героя хороши для сетевой игры;
- герой должен совершенствоваться свой характер в процессе игры;
- качества героя улучшаются в зависимости от Ваших усилий;
- Вы спасаете своего героя, вытаскивая его из "плохой компании";
- герой изменяется, достигая благородных целей;
- приобретаются дополнительные навыки;

Некоторые "навыки" могут быть привязаны к местоположению локации, удаляясь "из героя" в конце локального путешествия.

Изменения персонажа в реальном времени

Персонажи могут стареть по ходу игры, и при этом могут изменяться их параметры. Другое применение этого принципа реализуется в некоторых играх, когда при возвращении в исходную точку вдруг неожиданно меняется цель игры.





Некоторые замечания по проектированию персонажей

Их стоит учесть — они взяты из реального практического опыта.

- воздержитесь от диалоговых бесед с набором текста на клавиатуре;

- кажущиеся противоречия в характеристиках добавляют интерес к игре;

- главный плюс в применении персонажей-животных в том, что легко наглядно визуализировать их индивидуальные особенности;

- свойства не должны быть "чернобылыми" — различные персонажи могут иметь различные количественные значения этих свойств, при этом требуется создание комплексных связей между характеристиками персонажа;

- визуальное представление таких параметров как ум, сила, ловкость, быстрота, вступает в противоречие с графикой реального времени;

- изменения параметров могут сохраняться или не сохраняться, в зависимости от того, как играющий обращается с героем.

Некоторые вопросы, связанные с главным героем

Их необходимо иметь в виду, приступая к проектированию сценария игры.

- как к герою относится играющий?

- как точка зрения игрока на окружающий мир воздействует на его отношение к главному герою?

- подходящим ли выбран главный герой?

- делать ли главного героя первоначально "незаполненным" характеристиками? (При игре "от первого лица" так обычно и делается).

- переключать ли главные характеристики героя в течение игры?

1.5. Особенности игр жанра Adventure

Должен ли герой умирать?

Возможно, его не всегда убивают, а он только ослабляется. Возможны перемешанные состояния героя, не только "Вы мертвы". Постоянный риск смерти

— большой плюс в создании давления на игрока, чтобы сохранять его интерес, но должна быть возможность восстановления сохраненной игры.

Цели игры

Игрок всегда должен иметь три цели: ближайшую, промежуточную и дальнюю. Например: пройти через эту конюшню, пробраться к замку, спасти принцессу. Слишком большое количество одновременных целей могут запутывать игрока.

Наличие не привязанных к главному сюжету ответвлений

Минусы:

Большое число ответвлений может смущать игрока. Необходимо использовать ресурсы на ответвления, которые не относятся к главной линии.

Плюсы:

Возможность нелинейного исследования мира. Продление процесса игры. Игроку приходится постоянно думать о сюжете. Возникает подобность реальному миру.

Ограничения игрового мира:

- для большого мира Вам придется создать слишком много графики;

- игра сама по себе уже включает понятие "ограниченного" мира;

- транспортные средства могут помочь в более быстром перемещении по игровому миру;

- границы игрового мира ясны, а не являются загадкой.

1.6. Игровые объекты

Базовые объекты

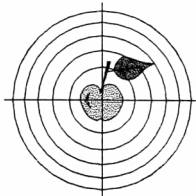
К ним могут относиться:

- Оружие — оно качественно изменяет отношение игрока к миру;

- Головоломки — они вынуждают игрока следовать определенному сценарию;

- объекты, с помощью которых можно воздействовать на игровой мир;

- объекты, состоящие из нескольких частей (например, лазер будет работать, только если он заряжен соответствующей энергией);





- динамически меняющиеся объекты. Это могут быть боеприпасы, деньги, энергия, здоровье, сила, запас времени.

Переменные объекты

Это объекты, подверженные текущим изменениям. Они обладают свойством усиливать давление на играющего. Например, расход продовольствия, энергии, боеприпасов и т.д. Активное применение таких объектов иногда позволяет осуществить сильно запутанные игровые ситуации. Общий принцип таков: большее количество переменных элементов дает компьютеру большее преимущество перед игроком.

Риск и вознаграждение

- объекты можно не только находить, но и терять;
- большее вознаграждение достигается в наиболее опасных областях игрового мира;
- большие призы должны быть защищены скрытыми опасностями.

Отрицательные объекты

Такие объекты могут внешне выглядеть вполне хорошими, пока играющий на них не воздействует. Очень хорошо, если они используются, чтобы на них игрок постигал правила игрового мира. С другой стороны, плохие объекты надо использовать очень тщательно и продуманно, чтобы их действие всегда было неожиданным, но в тоже время не слишком несправедливым.

1.7. Транспортные Средства (ТС)

Эти объекты очень полезны в любой игре, и на них могут быть возложены определенные глобальные функции:

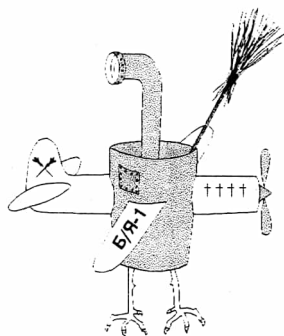
Управление структурой сценария

- ТС позволяют четко разграничивать части игры;
- ТС могут ограничивать доступ к новым частям игрового мира;
- потребность в топливе может быть использована для предотвращения слишком быстрого перемещения вперед;
- из-за отсутствия условного "топлива" (это может быть и мана для "за-

правки" дракона) в конечной точке, может предотвращаться возвращение обратно.

Другие особенности ТС

- Большинство аркадных игр используют ТС;
- ТС могут работать ограниченное время, а затем нуждаются в топливе.
- ТС позволяют изменять физические законы (движение под водой, на вертолете, на мотоцикле...)
- ТС могут улучшить интерфейс с пользователем;
- позволяют внезапно изменять стиль игры (пересадка с танка на велосипед).



1.8. Структура игры

Существуют различные приемы анализа структуры будущей игры и ее проектирования. При этом целесообразно руководствоваться следующими методами, принципами и понятиями:

Потоковые диаграммы

- описываются информационные потоки между объектами;
- описывается ожидаемое развитие сюжета;
- выявляются взаимозависимости.

Карты

Отношение к необходимости включения карты в интерфейс может быть различным, но как бы то ни было, а существуют два основных приема:

- Главная локация — игроку выдается карта той локации, в которой он находится.
- "Плавающее окно" на большой карте.



Течение времени

Играющий должен его ощущать. Это достигается двумя приемами:

- События.
- Перемещение требует времени.

Персонажи

Они должны быть полностью определены на этапе предварительного проектирования игры. "Определить" персонаж — это значит:

- дать его описание;
- определить способы их взаимодействия друг с другом.

Глобальность структуры игры

Для того, чтобы подчеркнуть "глобальность" структуры игры есть свои проверенные приемы, которыми можно пользоваться:

1. Трехактное развитие сценария (как в театре): Завязка — Кульминация — Развязка.
2. Встраивание параллельных сюжетов.
3. Пересечение цепочек действий.
4. Линейное изложение фактов.
5. Наличие тупиков и ключевых точек сюжета.
6. Развитие (совершенствование) персонажа.

1.9. Искусство создания проекта

От того, как будет выполнено проектирование будущей игры, во многом зависят и сроки реализации проекта и его коммерческий успех. И еще до того, как Вы приступили к разработке проекта, имеет смысл поставить перед собой ряд вопросов (и найти на них ответы).

Какой будет продолжительность Вашей игры?

Здесь возможны варианты. Это может быть непрерывная история, как короткая, так и длинная. Широко распространен подход типа "мыльной оперы" — много миссий (серий) с перерывами между ними. И, наконец, возможно, что еще до разработки игры Вы планируете выпуск ее новых версий (продолжений).

Темп игры

Для того, чтобы обеспечить заданный темп, необходимо произвести анализ игровых событий и локаций с балансировкой их по времени. Существуют и специальные методы для контроля за течением времени. Например, это может быть отслеживание числа событий в игре, и если за какое-то время ничего не случается, из двери выходит человек с автоматом.

Базовые сущности игрового мира

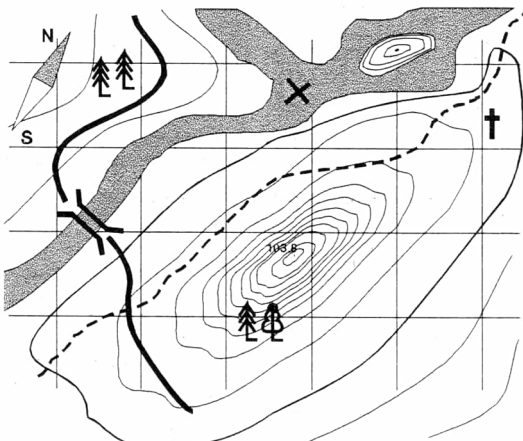
Игровой мир должен "захватывать" игрока и овладевать его воображением. В зависимости от того, в каком жанре готовится будущая игра, возможно использование различных базовых сущностей, но основными из них являются:

- деньги;
- транспорт;
- оружие/боеприпасы;
- лекарства;
- система общения;
- социальные нормы.

Плюс, желательно также предусмотреть развитие мира с течением времени.

Возможность изменения целей

На различных этапах цели и задачи, стоящие перед играющим, могут меняться. Это надо предусмотреть. Интересно, когда по мере развития сценария становится труднее использовать "финт-коды". Необходимо также учиты-





вать, что в реальной игре могут возникнуть противоречия с тем, какая последовательность фактов была заложена в сценарии.

Усложнение уровней

Это достаточно очевидное требование, для реализации которого могут дополнительно привлекаться следующие приемы:

- использование двойного смысла в описаниях;
- введение необязательных головоломок;
- введение секретных уровней и комнат;
- использование непредвиденных персонажей.

Множественные возможности

Этот прием дает возможность делать поведение персонажа зависящим от контекста. Например, игрок с различным набором предметов в одном и том же месте может реагировать на окружающую обстановку по-разному. В результате на трех персонажей и три предмета получается 18 комбинаций.

Чего желательно избегать

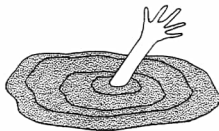
- окончания игры и гибели героя в неразрешимой ситуации;
- одноразовых ключей, открывающих комнату и исчезающих после этого;
- циклических зависимостей объектов. Например, необходим ключ А, который находится в комнате Б, но ключ от комнаты Б внутри комнаты А;
- с тремя и большим числом предметов становится слишком трудно проходить игру и разгадывать загадки.

Помощь и уровни трудности

Возможность получения помощи и подсказок также следует заранее продумать. При этом возможны следующие варианты:

- "онлайновая" помощь по сетям;
- контекстно-зависимый help;

HELP!!!



- надо заставить игрока "поработать", чтобы получить помощь. Например, если для получения подсказки надо все время возвращаться в некоторую точку карты, то можно вычитать за это очки или поместить около этого места монстра;
- различные пути прохождения игры могут влиять друг на друга. Например, если Вы решаете одну задачу, то можете получить возможности, которые сделали бы другой путь прохождения (на котором Вы раньше застряли) свободным;
- идеально, если игрок никогда не попадает в тупик, а всегда может бороться;
- анализируйте продвижение игрока с помощью специальных "объектов-вех". Если никакого продвижения с помощью "вех" обнаружено не было, можно вызвать дополнительные события;
- подсказка по предметам должна работать в любом месте игры.

Более широкие аспекты

Игры теперь создаются не только для детей, соответственно они:

- могут иметь большую описательную часть и должны иметь большую информативность;
- должны касаться Вашего головного мозга, а не только спинного;
- не должны надоедать — связь глаз-рука является фундаментальным понятием интерактивности;
- наконец, разработка компьютерных игр — это уже не бизнес на детских игрушках!

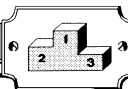
Продолжение следует...

А что еще?..

- Команда Вашей мечты
- Как сделать компьютерную игру и надо ли ее делать вообще

С.Симонович PC-Express №1

С.Бобровский PC-Forum №2



Лучшие игры мира

**Юбилейный 200-й выпуск,
неделя 44 — 28 октября 1996 г.**

*Составляется в Интернете
любителями компьютерных игр
всего мира*

В списке некоммерческих (условно-некоммерческих, бесплатных и демо-версий) игр лидерство удерживает shareware-версия **Quake**, что немудрено, а второе и третье места с огромным отрывом от 4-го места занимают две гоуге-игры (ролевые бродилки в псевдографике; лучшая из них, **ADOM**, была приложена к **PC-REVIEW №30**), невзрачные на вид, но с удивительной игровостью и очень высоким playability.

Быстро восходит вверх демушка **Diablo**. Достаточно посмотреть на название фирмы-разработчика — Blizzard (создатель **WarCraft**), чтобы понять причины такого стремительного восхождения. Подробнее про прогнозируемый невероятный успех **Diablo** (хоть это и "ролевуха", но понравиться она просто обязана также и всем фэнам стратегических игр) Вы сможете прочитать в соответствующей статье.

Новая текстовая адвенчура "Все в мире подходит к концу" также заслуживает внимания в силу своего резкого взлета за первую неделю появления на бесплатном "рынке".

Обозначения:

ТН : место на текущей неделе;
ПН : место на прошлой неделе;
ЧН : число недель, когда игра находится в списке;
ВМ : высшее место в топе, когда-либо занимаемое раньше.

↑ : новое попадание в список;
↑ : игра поднялась в списке выше;
○ : резкий скачок вверх;

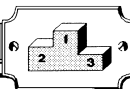
{F} : freeware-версия;
{D} : демо-версия;
{S} : shareware-версия;
{R} : зарегистрированная версия;
{C} : только CD-ROM;
{W} : только Windows;
{O} : только OS/2;

Жанр:

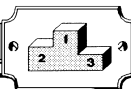
AC : action-жанр
AD : адвенчура
AR : аркада
FI : драка
IF : интерактивная литература
PL : платформы-лестницы
PU : головоломка
RA : гоним
RP : РПГ
SH : убей-их-всех
SI : симулятор
SP : спорт
ST : стратегия
WG : военная игра

100 лучших коммерческих игр

ТН	ПН	ЧН	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр	ВМ	Очки
1	2↑	34	Civilization 2 {W}	MicroProse	ST	1	1278
2	1	13	Quake {R}	Id/GT	SH	1	1216
3	4↑	57	C&C/Covert Operations	Westwood/Virgin	WG	1	1045
4	3	47	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	WG	2	988
5	5	25	Duke Nukem 3D {R}	3D Realms/FormGen	SH	2	821
6	7↑	44	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	ST	3	459
7	6	14	World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2	MicroProse	RA	6	372
8	8	56	Heroes of Might and Magic	New World	ST	6	310
9	9	33	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	285
10	11↑	65	MechWarrior 2/add-ons: The Clans	Activision	AC	6	318
11	10	36	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	AC/SI	4	253
12	13↑	5	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RP	12	241
13	12	107	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	SH	1	306
14	15↑	107	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	3	291
15	14	9	Z	Bitmap Brothers/Renegade/Virgin	AC	14	186
16	16	48	Stars! 2 {W} {R}	Star Crossed	ST	11	181
17	18↑	56	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	RA	12	200
18	19↑	43	Avarice: Preview {O}	CSS/Stardock	AD	14	194



ТН	ПН	ЧН	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр	ВМ	Очки
19	17	47	Fifa Soccer 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	13	179
20	21↑	19	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	182
21	20	96	Descent {R}	Parallax/Interplay	SH	1	183
22	22	43	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	AD	12	137
23	23	82	X-COM 2: Terror f.t. Deep	Mythos/MicroProse	ST	8	157
24	24	160	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST	2	281
25	35↓	6	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	ST	25	150
26	33↑	54	Steel Panthers	SSI/Mindscape	WG	15	147
27	26	6	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	AC	26	128
28	30↑	88	Dark Forces	LucasArts/Virgin	SH	2	168
29	27	54	Championship Manager 2	Domark	SP	27	129
30	28	101	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	WG	4	154
31	25	100	Panzer General	SSI/Mindscape	WG	11	142
32	32	31	Fantasy General	SSI/Mindscape	WG	29	120
33	29	7	Deadlock {W}	Accolade	ST	28	109
34	34	47	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	AD	15	113
35	43↑	48	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	AC/PU	17	119
36	44↑	11	The Pandora Directive	Access	AD	36	116
37	38↑	47	The Dig	LucasArts	AD	21	95
38	39↑	132	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	ST	1	150
39	42↑	108	Colonization	MicroProse	ST	5	129
40	31	55	Crusader: No Remorse	Origin/Electronic Arts	AC	14	80
41	36	47	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	ST	25	82
42	41	146	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST	2	171
43	51↑	4	Star Control 3	Time Warner	AD/ST	43	95
44	37	13	Links LS	Access	SP	30	76
45	48↑	54	NHL Hockey '96	Electronic Arts	SP	23	92
46	52↑	106	Galactic Civilizations/Shipyards {O}	Stardock	ST	1	126
47	45	119	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	AC/SI	3	126
48	66↓	2	Avarice: The Final Saga {O}	CSS/Stardock	AD	48	92
49	46	98	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin	AC/SI	6	94
50	47	15	Close Combat {W}	Atomic/Microsoft	WG	28	72
51	65↑	18	Marathon 2: Durandal {W}	Bungie	SH	39	96
52	40	23	Chaos Overlords {W}	New World	ST	16	58
53	54↑	29	Zork Nemesis	Infocom/Activision	AD	29	72
54	49	19	AH-64D Longbow	Origin/Electronic Arts	SI	41	67
55	56↑	46	EF2000/TFX 2	DID/Ocean	SI	36	69
56	53	42	Monopoly	Westwood/Virgin	ST	29	63
57	64↑	102	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	ST	14	89
58	50	37	Anvil of Dawn	DreamForge/New World	RP	31	56
59	57	50	Hexen: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	SH	8	61
60	75↑	59	Star Emperor {O}	Stardock	ST	4	110
61	62↑	52	Caesar 2	Impressions/Sierra	ST	34	63
62	61	200	Civilization/CivNet	MicroProse	ST	1	238
63	69↑	8	Bad Mojo {W}	Pulse/Acclaim	AD	63	62
64	60	80	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	ST	9	67
65	55	127	Ultima Underworld	Blue Sky/Origin/Mindscape	RP	55	92
66	67↑	6	CFS Poker {O}	CFS	ST	66	57
67	58	16	Mission Force: Cyber Storm	Sierra	ST	33	54
68	59	150	Doom/Ultimate Doom {R}	Id	SH	1	111
69	63	4	Monster Truck Madness	Microsoft	RA	63	55
70	72↑	78	Full Throttle	LucasArts	AD	10	68
71	73↑	34	NBA Live 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	34	52
72	68	50	Stonekeep	Interplay	RP	21	52
73	70	12	Masterpieces of Infocom	Infocom/Activision	IF	24	48
74	76↑	17	You Don't Know Jack {W}	Berkeley	PU	56	52
75	78↑	38	Mortal Kombot 3	Midway/GT	AC	36	53
76	77↑	23	Big Red Racing	Big Red/Domark	RA	72	50



ТН	ПН	ЧН	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр	ВМ	Очки
77	74	109	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	AC	11	69
78	85↑	61	Phantasmagoria	Sierra	AD	19	53
79	71	25	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	ST	39	47
80	80	53	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	ST	22	50
81	-↑	198	Star Control 2: Ur-Quan Masters	Accolade	AC/ST	3	101
82	83↑	10	Final Doom	Id/GT	SH	71	47
83	79	48	Advanced Civilization	Avalon Hill	ST	65	44
84	100↑	2	Gene Wars	Bullfrog/Electronic Arts	WG	84	42
85	81	98	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	RA	21	55
86	86	136	Myst {W}	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD	11	65
87	95↑	3	NHL Hockey'97	EA Sports/Electronic Arts	SP	85	37
88	87	173	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP	6	93
89	84	197	VGA Planets {R}	Tim Wisseman	ST	3	133
90	97↑	89	Rise of the Triad: Dark War {R}	Apogee	SH	18	43
91	98↑	147	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD	11	67
92	92	2	Lighthouse: The Dark Being	Sierra	AD	92	25
93	91	96	Heretic/Shadow of the Serpent Rider {R}	Raven/Id	AC	4	45
94	89	199	Dune 2: Building of a Dynasty	Westwood/Virgin	ST	4	128
95	93	157	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD	6	68
96	94	16	Afterlife	LucasArts	ST	54	30
97	90	91	Under a Killing Moon	Access/US Gold	AD	22	37
98	-↑	1	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	AC	98	22
99	-↑	1	F22 Lightning 2	Novalogic	SI	99	28
100	99	4	Albion	Blue Byte	RP	96	29

Выбыли:

82	5	Time Commando	Adeline/Electronic Arts	AC/AD	73
88	9	Virtua Fighter	AM2/Sega	FI	74
96	51	Microlearn Game Pack 2 {O}	Microlearn Nordic	AC	38

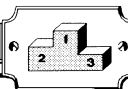
На подходе:

1	3	Wargame Construction Set 3:			
		Age of Rifles	SSI/Mindscape		2060
2	5	Sonic PC	Sega	PL	2051
3	3	Battlecruiser 3000 AD	Take 2/Gametek	ST	1858
4	5	Shattered Steel	Interplay	ST	2047
5	6	NBA Full Court Press	Microsoft	SP	2038
6	5	Bug!	Sega	PL	2050
7	4	Roadrash	Electronic Arts	RA	2056
8	1	Broken Sword	Revolution/Virgin	AD	2066
9	1	Spaceward Ho! 4	New World	ST	2067
10	5	Tigers on the Prowl 2	HPS	ST	2045
11	6	Megarace 2	Cryo/Mindscape	AC	2036
12	5	Hind	Digital Integration/Interactive Magic	SI	2048
13	5	NCAA Basketball	GTE	SP	2052
14	1	Bubble Bobble	Sega	PU	2068
15	6	Independence Day	Fox	AC	2037
16	5	NFL Quarterback 97	Acclaim	SP	2049
17	2	TimeLapse	GTE	AD	2064

Комментарий:

Продолжается многодневная схватка двух титанов — **Quake** и **Civilization 2**. На прошлой неделе **Quake** впервые вышел на первое место и внес в почетную графу "высшее достижение

в топе-100" заветную единицу. Однако через семь дней разъяренные фанаты шедевра всех времен и народов (нет, не Дума, а Цивилизации) отбросили Трясучку назад. Однако, судя по очкам, **Quake** своего последнего слова не сказал. С другой стороны, из трехмер-



ных стрелялок только **Дум** и **Десант** (из-за оригинальной игровой идеи — полноценная трехмерность) достигали максимально возможных высот. А ведь на подходе — очередная предрождественская волна с рядом потенциальных суперхитов.

Некоторая специфика топа-100 заключается в определенной предрасположенности к более интеллектуальным жанрам — это диктуется, собственно, самой Интернетовской аудиторией. Ведь по официальной американской статистике 50% американцев не в состоянии запрограммировать видеомэгнитофон, а научиться работать с компьютером на уровне среднего пользователя, что требует понимания элементарных принципов функционирования компьютера и глобальных сетей, им тем более не суждено.

С учетом этой специфики, а также с учетом выкрутивших “до отказа ручку газа” своих “Харлеев” готовых к старту ремейков знаменитых игр, можно предсказать, что **Quake** недолго осталось околачиваться у первого места.

Лет 10 назад невероятным успехом у мировой и отечественной компьютерных тусовок пользовалась игра **F1: Grand Prix**, знаменитая “Формула 1”, работавшая еще на безвинчестерных компьютерах с CGA-мониторами. Ее ремейк, которого ждали так долго, наконец вышел, и оказался настолько игруч, хотя ниша спортивных гонок сильно перенасыщена, что ворвался в первую десятку и, не исключено, попадет и в пятерку, что считается особым шиком и знаком классики, навечно занесимой в электронные анналы лучших игр мира.

Необходимо отметить всплеск интереса к адвентурам и ролевым. Не исключено, что на этот интерес оказал влияние и жанр интерактивной литературы, о бурном возрождении которого мы уже писали (“Бродяга и его потомки”, **PC-FORUM №3**). РПГ **Daggerfall** стремительно рвется к высотам (может быть, и гошие-игры оказали влияние на ролевухи?), причем рвется очень мощно, что для игр подобного жанра совсем не характерно.

Лучшее место, что занимали адвентюры — это 6 (в заветную пятерку они никогда не попадали), причем было это более трех лет назад. Такого успеха

смог добиться **Day of the Tentacle**. Из современных квестов высшее место — 10 (**Full Throttle**) и 11 (**Myst**). Увы... С РПГ ситуация еще печальнее. Тоже до 6-го места вообще около четырех лет назад однажды дополз **Betrayal at Krondor**, а из современных — только **Stonekeep** год назад побывал на 21-й позиции. Однако истинный РПГ-шедевр **Daggerfall** уже достиг 12-го места, опровергая мнение о гибели этого жанра. Вряд ли он сможет подняться достаточно высоко и тем более побить рекорд Крондора, но на подходе уже следующий суперхит — **Diablo**, и вот от него можно ждать самых невероятных сюрпризов.

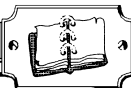
Радует высокое место **Z**. Эта игра-полупарадия на современные тяжеловесные стратегии завоевала заслуженную любовь избалованных игровых слобов.

Продолжает скачки к вершинам славы очередной ремейк **Jagged Alliance: Deadly Games** (графика высокого разрешения, ряд ролевых возможностей, большое разнообразие миссий). Еще большими темпами поднимается вверх адвентюра **Avarice: The Final Saga**, однако поиграть в нее нам с Вами вряд ли удастся — она работает только под OS/2. А **GeneWars** терпит крушение.

В заключение давайте поздравим Сида Мейера и его **Civilization** с уникальным достижением — ровно 200 недель, столько же, сколько и продолжительность существования самого топа-100, эта игра входит в список лучших игр мира, НИ РАЗУ не выпадая из него. Рождались новые жанры, возникли суперсовременные технологии, стремительно росла мощь и мультимедийность компьютеров, вспыхивали и умирали игры-однодневки, мегабайты трехмерной графики и оцифрованного звука обрушивались на нас с Вами, стараясь завладеть нашими сердцами, но в них вечно будет жить та простенькая на вид программа с удивительной игручестью, работающая даже на “двушках”, доказывая старую истину — “встречают по одежке, прощаются по уму”.

И совсем мало — всего на одну неделю, отстает от нее другой вечный хит — **Dune 2**.





Civilization 2: Новые сценарии

Компания Actura Software выпустила свой пакет сценариев для популярнейшей игры **Civilization II** (Microprose). Этот пакет содержит порядка ста дополнительных сце-

нариев, называется **Evolution** и продается за 25 долларов. Сценарии исполнены профессионально, но пакет, тем не менее, никак не исключает выход сценарного пакета от самой компа-

нии Microprose, который состоится в ближайшие дни.

Продолжаются "лания" мелких дефектов в **Civilization 2**. Самая последняя известная сегодня версия игры — 2.41.

Третья серия Теха Мэрфи

Поклонники Теха Мэрфи могут торжествовать. Как недавно стало известно, они с ним еще встретятся. Этот

популярный частный детектив впервые появился в игре **Under a Killing Moon** и недавно вновь вернулся в **Pandora Directive**. А

пока мы играем, компания Access Software уже работает над проектом 98-го года под кодовым названием "Транс". Это третья серия с Техом Мэрфи.

Скандал в Сети

Компьютерные сети иногда могут стать действенным форумом. Так, совсем недавно компания Take 2 выпустила долгожданную игру **Battlecruiser 3000AD**. Как и предполагалось, игра получилась весьма сложной в управлении. Но, вскрыв ко-

робки с игрой, удивленные покупатели обнаружили вместо полноценного руководства какой-то маленький и абсолютно бесполезный буклет. Шум, поднятый по этому поводу в ИНТЕРНЕТ, был совершенно справедлив — эта игра не из тех, с которыми можно ра-

зобраться интуитивно. Скандал быстро разгорелся и уже через пару недель достиг таких масштабов, что компании Take 2 ничего не оставалось делать, как объявить, что будет напечатана полноценная книга и разослана всем зарегистрировавшимся пользователям бесплатно.

Parsoft ищет путь на рынок игр для PC

Компания Activision заключила соглашение с компанией Parsoft о дистрибуции целой серии авиамитаторов A-10, принадлежащих последней.

Это будут:

A-10: Cuba

A-10: Gulf

A-10: Dogfight

Компания Parsoft нам совершенно неизвестна. До сих пор

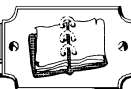
она была известна только имитатором **A-10: Attack** для "Макинтоша", и давно уже ищет хорошего партнера, чтобы проникнуть на рынок IBM PC.

Z в сети

Компания Bitmap Brothers выпустила бесплатный диск с "примочкой" **Z-Net** для стратегической игры **Z**. Эта "примочка" позволит

игрокам сражаться друг с другом в многопользовательском режиме. Правда, не очень понятно, как можно получить этот бесплатный CDROM-

диск. По-видимому, его будут прикладывать к каким-то компьютерным журналам. Но, так или иначе, а до нас он все равно скоро придет.



Battleground живет и побеждает

Компания Talonsoft решительно продолжает наступление на шестигранных полях тактических стратегических игр серии **Battleground**. Вот-вот выйдет **Battleground: Antietam**. Следующей по плану серии должна бы выйти игра **Battleground: Sinai**, приуроченная к 30-летнему юбилею арабо-израильского конфликта. Но, по-види-

мому, ее отодвинут и вперед пропустят сразу две игры — **Battleground: Marnas** и **Battleground: Prelude to Waterloo**. В "Прелюдии к Ватерлоо" будут представлены малоизвестные исторические наполеоновские битвы при Линьи и Куатре Бра. Таким образом, восьмой игрой серии станет "Синай", а как разложатся шестое и седь-

мое порядковые места, решит фирма.

Вместе с тем, объявлено, что все эти передвижки в серии "Battleground" не имеют никакого отношения к игре на морскую тематику **Age of Sail**. Эта игра, работающая в режиме реального времени, выйдет в самые ближайшие недели, ее очень сильно ждут и с ней задержек не будет.

Проблемы с Cyxix 6x86

Для крупного производителя современных процессоров, компании Cyxix совершенно неожиданно стало известно, что ее процессор 6x86 имеет проблемы совместимости. Это было вскрыто недавно вышедшими играми **Daggerfall** (Bethesda Softworks) и **NHL 97** (EA Sports). Проблемы несовместимости получили огласку, и инженерам компании Cyxix пришлось подключаться к программистам, выпустившим эти игры, чтобы найти источник проб-

лемы. В качестве первого шага появились "заплатки" на эти игры, которые пострадавшие владельцы "Цириков" могут получить на серверах вышеупомянутых фирм.

Как сообщают, **Daggerfall** не работает, когда Вы заходите в города, а **NHL 97** не работает вообще. Сегодня проблему удалось "раскрутить" до встроенной в процессор кэш-памяти — ее архитектура, как выяснилось, не та же, что у Intel.

Сегодня в России уже всю продают

эти процессоры, поэтому если лично у Вас будут подобные проблемы с "Цириком", попробуйте в BIOS отключить кэширование процессора. Работа, конечно, замедлится, но все-таки будет возможной.

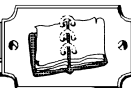
Есть еще один путь. Его применила компания Kinetix, так же столкнувшаяся с несовместимостью своих продуктов с процессором Cyxix 6x86. Она выпустила утилиту **pipeloop.exe** — ее можно попробовать разыскать в ИНТЕРНЕТ.

Новая серия "Пантер"

Профессиональные поклонники военных игр знают, что сегодня лучшего танкового имитатора, чем **Steel Panthers** не существует. Их есть, чем порадовать — компания

SSI выпускает в ближайшее время новую серию — **Steel Panthers II: Modern Battles**, а сейчас пока выпустила демо-версию. Из нее уже видно, что SVGA-графика просто потряса-

юща. Особо отмечают тот факт, что игра одновременно ориентирована и на умудренных опытом компьютерных бойцов, но в то же время обеспечивает легкое вживание в жанр начинающих игроков.



WinG Commander под Windows

Компания Origin наконец-то выпустила "заплатку" для **WinG Commander IV**, которая предназначена для того, чтобы программа работала из-

под Windows'95. Правда, надстройка DirectX должна быть прогружена заранее. А в это же время компания выпустила еще и компилятивный сборник под названи-

ем **Wing Commander: The Kilrathi Saga**. Это ничто иное, как сборник все трех первых **WC**, переделанных для работы из-под Win'95.

Новости от "ДОКИ"

На выставке "Софтул" АО "ДОКА" объявило о намеченном на конец ноября выпуске новой русскоязычной игры в жанре стратегии/тактики реального времени. Игра под названием "Противостояние" разработана командой разработчиков из Санкт-Петербурга, объединившихся в фирму под названием "Наши игры".

Сюжет игры основан на событиях Великой Отечественной войны. Игра состоит из около 30 миссий (с возможностью играть за каждую их воюющих сторон), которые отражают важнейшие события Великого Противостояния. По ходу игры

задания становятся все более и более сложными, и заключительные миссии представляют собой уже полномасштабные военные операции с участием различных родов войск и разнообразной боевой техники.

Вся военная техника, которая имеется в игре, полностью воспроизводит реальное вооружение СССР и Германии тех лет. В боевых операциях могут участвовать пехота, танки, тяжелая артиллерия, бронетранспортеры, зенитная артиллерия, авиация, батареи береговой артиллерии, а также знаменитые "Катюши".

Интерфейс игры традиционен для игр

этого жанра. Игрок может отдавать приказания отдельным боевым единицам, объединять их в группы, запоминать до 10 групп объектов. Активному объекту или группе могут быть отданы приказы двигаться в указанную точку, атаковать боевую единицу противника всем имеющимся оружием, прекратить выполнение предыдущего приказа.

Основные игровые экраны выполнены в ручной графике высокого разрешения, а вступление и межузровеньная анимация — в трехмерной графике.

Предполагаемая розничная цена в России — 32 доллара США.

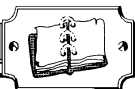
Проблемы с Mercenaries

Всети ИНТЕРНЕТ появилась и начинается активно обсуждаться информация о том, что по видимому Activision несколько поторопилась с выпуском третьей серии своего знаменитого **Mechwarrior 2**. Игра называется **Mechwarri-**

or 2: Mercenaries и, как сообщают многочисленные пострадавшие, она здесь и там имеет "баги". Самый неприятный из "жучков" заключается в том, что есть миссии, в которых игра начинает требовать более 8МБ памяти и, соответственно, на тех

машинах, где такого объема нет, игра зависает.

Сегодня Activision активно работает над "заплаткой", которая должна снять обнаруженные проблемы. Если у Вас такое произойдет — запишите название "заплатки" — **Mercs 1.05**.



Проблемы у Bullfrog

Тучи сгущаются над компаниями Bullfrog. Она начинает терять ранее завоеванные позиции, и процесс идет все быстрее и быстрее. Программа **Gene Wars**, головная игра из целой серии ожидающихся новинок, как ни удивительно, в коммерческом плане не оправдывает возлагавшихся на нее надежд. Более того,

сейчас уже ясно, что не произойдет подъема и после выхода **Syndicate Wars**. Опросы покупателей показывают, что ее не очень сильно ждут. А ведь год назад этот проект выглядел убедительно. За этот год вкусы публики сильно изменились, а Bullfrog, как оказалось, ими не управляет! С другой стороны, у Bullfrog в запасе есть

игра, которую ждут уже годы, и о бесконечном откладывании которой мы устали писать. Это **Dungeon Keeper**. Как на днях стало известно, ее опять отодвигают, причем опять далеко. Раньше конца января она не выйдет. В общем, Bullfrog по наклонной тропинке приближается к той пропасти, в которой уже сгнуло много сильных и известных фирм.

Любителям Adventure

В ноябре этого года огромный подарок будет ждать любителей адвентюрных игр. От списка адвентюр, ко-

торые выйдут в течение этого месяца может закружиться голова. Смотрите сами: **Timelapse: Ancient Civilizations, Leisure**

Suit Larry 7, Rama, The Neverhood, Circle of Blood, Nemesis: A Wizardry Adventure и еще **Titanic**.

Веселая пародия

В мире компьютерных игр не часто удается столкнуться с пародией, а между тем ком-

пания Palladium Interactive вот-вот выпустит игру-пародию на известную программу. Пародия бу-

дет называться **Pyst**. О том, что будет объектом пародии, догадаться сами. Обещают, что игра будет очень веселой.

Win'95 наступает

Компания "Майкрософт" решительно намерена покончить с эпохой игр для DOS и для этого начала рассылку демонстрационного диска **Game Sampler 2 for Windows'95**. На диск собраны демонстрации двадцати известных игр пос-

ледних месяцев, а также тех, которые вот-вот выйдут, в частности **Diablo, Decathlon, Drowned God, Fire Fight, Monster Truck Madness, Warwind** и мн. др. Этой коллекцией "Microsoft" демонстрирует, что в течение одного года полностью поме-

нялась и технология разработки игр и манера игры пользователей. Цель этой акции — убедить тех, кто еще не перешел на Win'95, в том, что сегодня лучшие образцы программного обеспечения делаются именно в этой системе.

Новая линия Maxis

Компания Maxis, первооткрыватель жанра "Божественных имитаторов" (**SimCity** и пр. и

пр.) выпускает первую программу нового для себя направления. Это будет адвентюрная игра **Crystal**

Skull, действие которой происходит в Мексике во времена ацтеков.

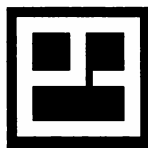


Внимание! В центре Москвы открылся новый магазин

Фирма **ЭлектроТЕХ** не первый год успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди ее оптовых покупателей — ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многие региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая специализированный магазин, компания, конечно, намерена сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: здесь всегда будет обеспечен самый большой выбор — “горячие” новинки поступают в продажу прямо “с колес” и по разумной цене.

Здесь помогут пользователям и в борьбе против “глюков” в программах (разумеется, лицензионных) и предложат ассортимент свежих журналов. Вы можете воспользоваться консультацией менеджера, получить информацию о планах издателей, оставить предварительный заказ на выходящие игры.



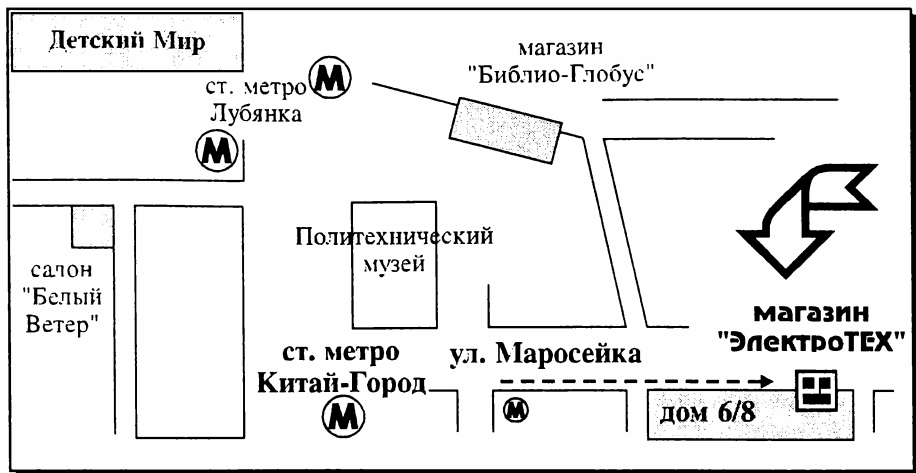
ElectroTECH®

m u l t i m e d i a

CD-ROM
игры, энциклопедии
графика, музыка
видео CD
прикладной софт
мультимедиа-комплектующие
компьютерные аксессуары

Москва, Центр
ул. Маросейка 6/8, строение 1
тел.: (095) 921-77-77

Оптовые продажи:
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru



И не только игры!

ЭлектроТЕХ Мультимедиа предлагает лучшую в России коллекцию учебных CD-ROM: сотни самых разных дисков, посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских **Living Books**, всю серию "энциклопедий очевидца" **Dorling Kindersley**, серию **Microsoft Home**, диски российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно заказать по каталогу из Англии и получить в течение нескольких дней.

Заходите, Вас ждут!

То, о чем Вы
читаете в изданиях

PC-Review
PC-Help
PC-Forum
PC-Express
CDROM-Review

Вы найдете в
магазине
**"ЭлектроТЕХ
Мультимедиа"**



Ваша Реклама

АО "ИНФОРКОМ-ПРЕСС"

Редакция журналов

PC-Review, PC-Help, PC-Express,
PC-Forum, CD-ROM-Review

125124, Москва, А-124, а/я 70

тел/факс: (095) 956-16-31

тел: (095) 945-28-67

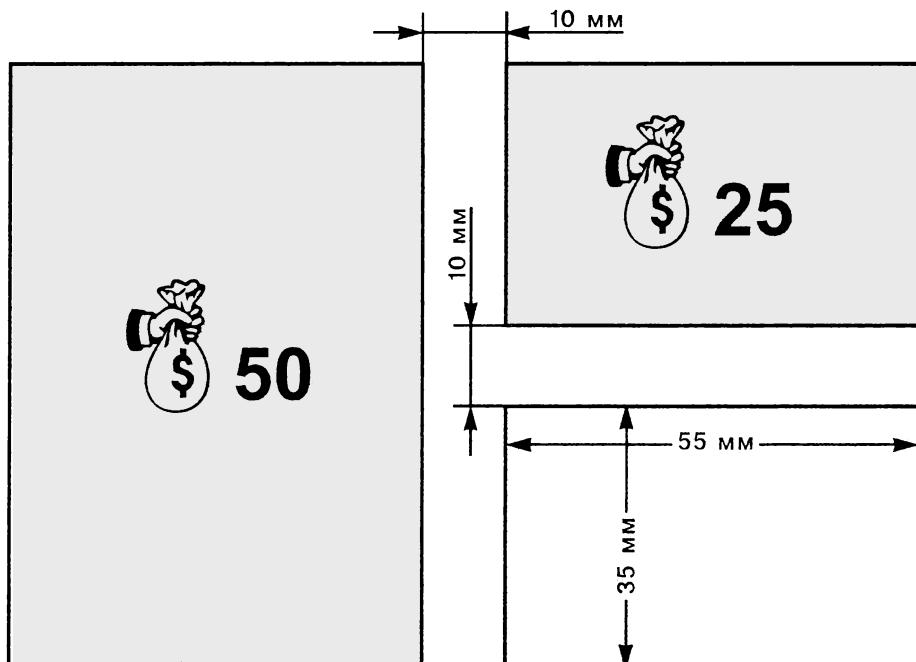
E-Mail: postmaster@ircpress.msk.su

Условия размещения рекламы в полиграфических изданиях ИНФОРКОМ-ПРЕСС

Стоимость рекламной площади определяется ценой одного модуля, равного 1/8 части страницы. При использовании более, чем одного модуля, рекламодатель получает в свое распоряжение площадь, занимаемую промежутками между модулями, без дополнительной оплаты. Размеры рекламных модулей и их стоимость приведены ниже.

Рекламные материалы принимаются в любом удобном для Вас виде.

По всем вопросам, в том числе о льготах и скидках, просьба обращаться в АО ИНФОРКОМ-ПРЕСС по вышеуказанным координатам.



PC-Review — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издаётся с 1994 года. В августе 1996 года вышел в свет 29-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дисках 1.44 (HD) в запечатанном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самостоятельного творчества.

PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по содержанию журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий по компьютерным играм.

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержанию в сумме даже превосходящие своего “прародителя”.

Все издания мы рассылаем по почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

**125124, Москва, а/я 70
Тел./факс: (095) 956-16-31
postmaster@ircpress.msk.su**

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

PC-Forum — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

PC-Help — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

PC-Express — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждет в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

CD-ROM-Review — информационный бюллетень. Издаётся с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

ИГРЫ БЛИЖАЙШИХ ДНЕЙ

